

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES]
EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.
AÑO 3 N° 14
ARG $21.90
BATTLEFIELD 4
RESPAWN ediciones
ISSN: 1851-3387
9 771851 338000 00014
THE WITCHER 3 | SAINTS ROW IV | METRO: LAST LIGHT | LARRY | THE LAST OF US
E3 2013: LA GUERRA QUE NO FUE | CHICA [i] | INTEL HASWELL | MB ASUS SERIE 8





Gaming Products

PANTHER GAMING MOUSE

Mouse gamer con función 6D
Seis teclas programables

Sensibiliad y presición
500Hz y 800/1200/1600/2400 DPIs

Sensor Profesional
Orientación Inteligente

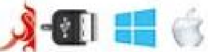
Equilibrio
Balance de peso en ambos lados

Goma antideslizante
Mejora el tacto y ofrece un apoyo más cómodo

Botón superior de teflón
Para un movimiento suave y preciso

Configurable
Confort para usuarios zurdos y diestros

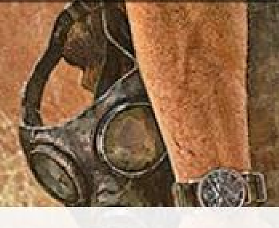
Elegante
Con luces que cambian mientras se utiliza





www.gtcribbon.com

ESTE NÚMERO DEDICADO A FILFIL

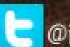


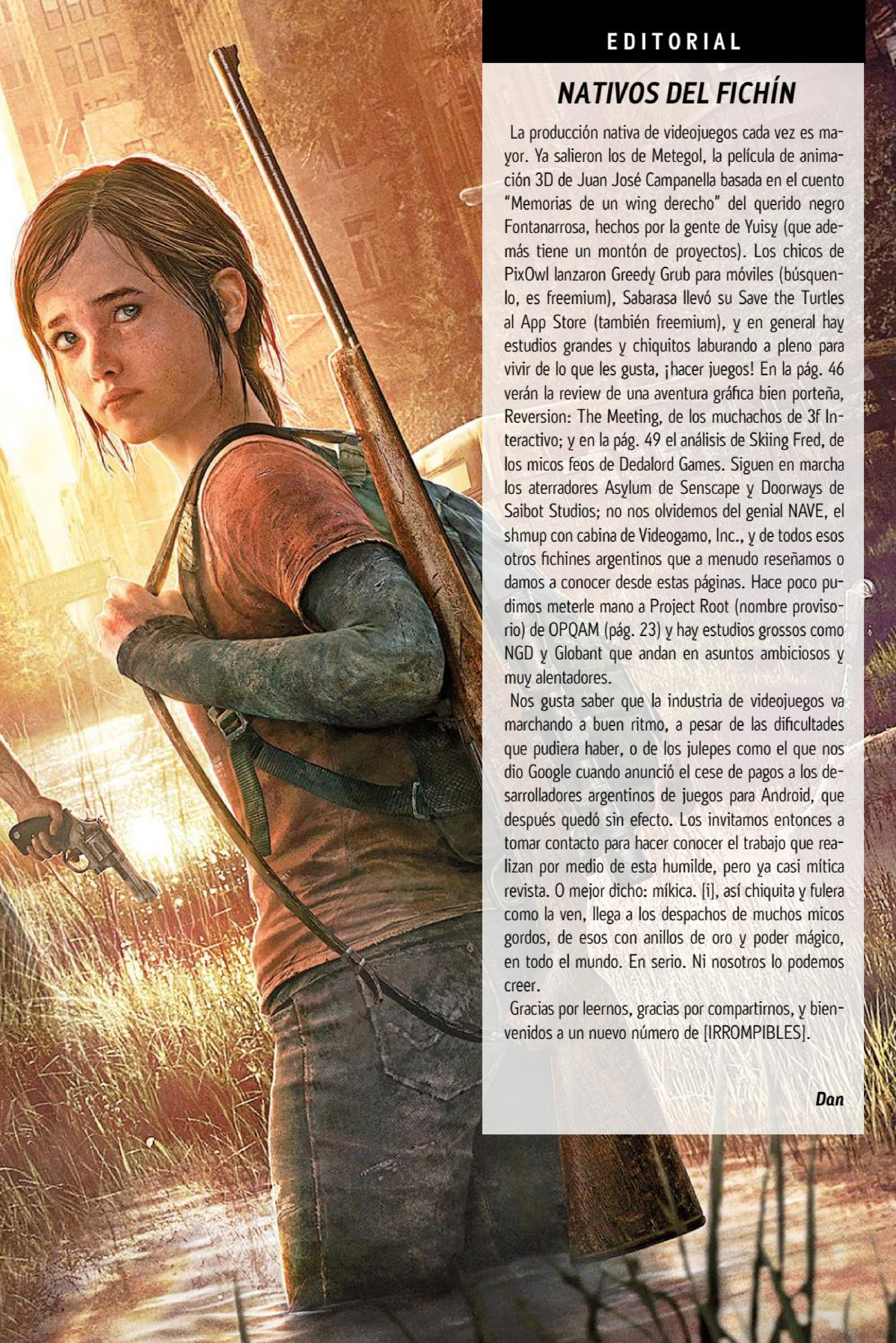
[i] [BONUS]

¿COMENTARIOS? Visitá www.irrompibles.com.ar y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. In Position!

SEGUINOS EN:




/irrompibles @irrompibles



EDITORIAL

NATIVOS DEL FICHÍN

La producción nativa de videojuegos cada vez es mayor. Ya salieron los de Metegol, la película de animación 3D de Juan José Campanella basada en el cuento "Memorias de un wing derecho" del querido negro Fontanarrosa, hechos por la gente de Yuisy (que además tiene un montón de proyectos). Los chicos de PixOwl lanzaron Greedy Grub para móviles (búsquenlo, es freemium), Sabarasa llevó su Save the Turtles al App Store (también freemium), y en general hay estudios grandes y chiquitos laburando a pleno para vivir de lo que les gusta, ¡hacer juegos! En la pág. 46 verán la review de una aventura gráfica bien porteña, Reversion: The Meeting, de los muchachos de 3f Interactivo; y en la pág. 49 el análisis de Skiing Fred, de los micos feos de Dedalord Games. Siguen en marcha los aterradores Asylum de Senscape y Doorways de Saibot Studios; no nos olvidemos del genial NAVE, el shmup con cabina de Videogamo, Inc., y de todos esos otros fichines argentinos que a menudo reseñamos o damos a conocer desde estas páginas. Hace poco pudimos meterle mano a Project Root (nombre provisorio) de OPQAM (pág. 23) y hay estudios grossos como NGD y Globant que andan en asuntos ambiciosos y muy alentadores.

Nos gusta saber que la industria de videojuegos va marchando a buen ritmo, a pesar de las dificultades que pudiera haber, o de los julepes como el que nos dio Google cuando anunció el cese de pagos a los desarrolladores argentinos de juegos para Android, que después quedó sin efecto. Los invitamos entonces a tomar contacto para hacer conocer el trabajo que realizan por medio de esta humilde, pero ya casi mítica revista. O mejor dicho: míkica. [i], así chiquita y fulera como la ven, llega a los despachos de muchos micos gordos, de esos con anillos de oro y poder mágico, en todo el mundo. En serio. Ni nosotros lo podemos creer.

Gracias por leernos, gracias por compartirnos, y bienvenidos a un nuevo número de [IRROMPIBLES].

Dan



La guerra que nunca fue

La llegada oficial de la octava generación

Por Durgan A. Nallar | @durgan

ALGUNAS E3 SON MÁS IMPORTANTES que otras. La de este año fue una de esas, porque se presentaron a la vista todas las nuevas máquinas del amor, cosa que ocurre por lo general cada cinco años. Sony y Microsoft mostraron las nuevas consolas PlayStation 4 y Xbox One, los grandes y pequeños publishers revelaron sus proyectos, los fabricantes de hardware hicieron brillar los fierros que ayudarán a moldear este nuevo período del gaming, los desarrolladores independientes marcaron tendencia, y como nunca gran parte de la prensa latinoamericana, en especial de la Argentina, estuvo presente en el célebre Centro de Convenciones de Los Ángeles.

No vamos a hablar de lo que es obvio o pueden ver en Internet. Las expectativas despertadas por la revelación de la PlayStation 4 –de la que sólo se había visto su gamepad y especificaciones– y la flamante Xbox One, un misterio hasta esa semana de junio, eran tan altas como céntricas en la Electronic Entertainment Expo. Un poco menos de atención había en torno a los juegos y sorpresas que Nintendo tendría preparadas para Wii U. Y todos sin excepción teníamos ganas de ver juegos nuevos de esos que nos vuelan la peluca de la alegría.

En general, se puede decir que todo lo esperado resulta, a esta altura, cumplido. Al principio, cuando Microsoft declaró su filosofía sin mostrarla como tal sino como un esquema de prohibiciones para los jugadores, estuvo tan claro que Sony había ganado la nueva guerra de consolas sin pelear, que no había más que decir. Los directivos de Sony trabajaron rápida y efectivamente tras la presentación de Microsoft para retrucar casi todos los puntos flacos de Xbox One, despertando, literalmente, una ovación en el auditorio.

Microsoft apuntó desde siempre a convertir su consola en un centro de entretenimiento integral para la familia, lo que incluye además de jugar la posibilidad de ver fotografías, películas y video bajo demanda, escuchar música y conectar con las redes sociales. En ese sentido, Xbox LIVE es un fino instrumento para concretar esa filosofía. Se equivocó al poner inicialmente el acento en las capacidades multimedia del sistema, aunque en definitiva poco después haya presentado una buena cantidad de juegos exclusivos para Xbox, y la pifió sobre todo en imponer restricciones al jugador que despertaron la indignación de su propia comunidad. Microsoft esperaba que cada consola se conectara al menos una vez cada 24 horas a Xbox LIVE, impedía el uso de juegos usados, desalentaba el préstamo de juegos físicos (y, por tanto, su alquiler), no tiene retro-compatibilidad con los títulos de Xbox 360 y es cien dólares más cara que su competidora directa. Las quejas se hicieron escuchar desde todos los ángulos, incluyendo a la Marina de los Estados Unidos, cuyos soldados son reconocidos fanáticos de la consola y se veían impedidos de usar una Xbox One mientras estuvieran en campaña por la imposibilidad de conectar a LIVE. Para colmo, en los días siguientes al anuncio en la E3, algún que otro directivo de Microsoft salió a decir un par de pavadas que enervaron a todos, y como para remate se develó una lista de países donde

LIVE estaría disponible al lanzamiento de Xbox One entre los que faltaba el sesenta por ciento del planeta, con lo cual ni siquiera hubiera tenido sentido importar la consola porque sería imposible hacer el check-in cada 24 horas.

El enojo de la comunidad Xbox, la felicidad de la comunidad PlayStation (que incluyeron las cargadas de los directivos de Sony, quienes se apresuraron a grabar un video gracioso que se volvió viral al instante, donde se veía que para prestar un juego sólo hacía falta pasarlo de manos y dar las gracias) y suponemos un traguito de sentido común con un par de puteadas al departamento de marketing, obraron para corregir el error inicial. A pocos días y todavía en medio de los brindis de Sony, el gigante de Redmont dio marcha atrás con prácticamente todas las restricciones. Eliminó el requerimiento de conectar a Internet para verificar la autenticidad de la consola –hay que hacerlo una sola vez al instalarla– y sus juegos, permite prestar los discos, la venta y renta de usados. Microsoft no anunció que la Xbox One estará disponible en nuestro país cuando lance en el resto del mundo, mientras que Sony Argentina sí tendrá la Play 4.

Ya no hay que tener la XBO en Internet, pero debido a eso se perdió algo que parecía muy bueno: la posibilidad que daba el esquema de validación en LIVE de definir un grupo de diez jugadores que podrían compartir los juegos siempre que no estuvieran jugando todos juntos. En la práctica, esto era como prestar el juego físicamente (¡y que no te lo afanen tus amiguitos!) pero mucho más cómodo. Es algo que ni siquiera Steam permite hacer, que también lleva atado al nombre de usuario la librería de juegos que compramos. Fue muy mal comunicado y era algo revolucionario.

El daño está hecho, de todas maneras, así que por un tiempo y hasta que la mala onda se disipe Microsoft va a sufrir una disminución de ventas de su consola; o al menos eso sería lo lógico, pero no es nada que no pueda solucionar el departamento de marketing y, sobre todo, nuestro buen amigo el tiempo.

Sin embargo, hay un par de cosillas –más relevantes– que deberíamos considerar. En la opinión de este cronista, Microsoft estaba impulsando una verdadera evolución en la industria. Al contrario que Sony, ofrecía algo más que una simple capa de maquillaje de alta resolución. Ahora que dio marcha atrás, esa evolución se va a demorar otros cinco años, el ciclo natural de vida de las consolas. Microsoft se adelantó a su tiempo.

Hay una realidad en la industria de desarrollo y consumo de videojuegos de la que nadie habla mucho, porque no se entiende o porque suena futurista, como cosa de ciencia ficción. Ya tiene nombre: le decimos nube. Hoy en día muchos de nosotros, por no decir todos nosotros, trabajamos en la nube. Esta misma revista, mientras la hacemos, existe en ese vaporoso lugar. Es cierto que una parte está en los discos rígidos del staff, pero hoy se puede decir que la construcción de esta revista es un híbrido. DropBox, Gmail, Google Drive, MediaFire... La lista es extensa. Microsoft pensó en la nube como el corazón de Xbox One. Pero lo bajamos de un cachetazo: todavía nos falta conciencia para entender, y aprehender, el cambio.





La nube no es solamente un espacio virtual de almacenamiento de archivos. El concepto de cloud computing va tan lejos como para tener el potencial de cambiar en forma radical la computación –y el entretenimiento– de cara al futuro. Lo que Microsoft prevé es una unión del concepto de consola con la computación en la nube. Así, la Xbox One pasaba a ser una terminal de la nube que la compañía montó –cientos de procesadores trabajando en simultáneo para computar la información de varios millones de consolas– y por tanto poco sentido tendría concebirla como una máquina tradicional, es decir aislada de la nube. Por supuesto, aprovechaba para gambetear la piratería, un asunto que como se sabe trae de la nuca a los publishers desde hace 40 años.

Juegos como Titanfall, uno de los grandes ganadores de la E3, está siendo concebido desde su origen –a instancias de MS– para aprovechar el poder de cómputo de la nube de Xbox. La IA (inteligencia artificial) de los enemigos y otros detalles del juego se procesan en la nube, mientras que el CPU / GPU de la consola se dedica a los gráficos, llevándolos a un nivel de detalle imposible de obtener con el hardware propio. Esto lleva a dos posibles conclusiones: Titanfall sin LIVE va a ser una experiencia menor e incluso con gráfica "pobre" a menos que la consola esté conectada a la nube. Nada como eso ofrece Sony –aunque sí usará una nube como espacio de almacenamiento.

Las posibilidades de que la consola coexista con la computación en la nube abren un universo de posibilidades para la innovación, que van desde MMORPG a cosas como Titanfall, la actualización en tiempo real de los juegos y el sistema, y mucho más. Hubiera sido una diferencia real, que ahora se ve postergada y nos deja con consolas más potentes y -ouch- menos bonitas, nada más.

Quizás con un par de años, tras ver los beneficios del cloud computing en los juegos que la utilicen, un cambio de políticas de ambas compañías nos adelante el futuro.

De todos modos, ambas consolas son poderosas como una PC de última generación. Ambas tienen CPU de ocho núcleos, 8 GB de RAM, disco rígido de 500 MB, Blu-ray, soporte 1080p, Wi-Fi, blah. Los datos del GPU no se saben al momento. PlayStation 4 es ligeramente más potente porque usa memoria GDDR5 unificada versus GDDR3 de XBO pero en general vamos a poder disfrutar de la misma calidad de juegos en ambas plataformas. La elección de nuevo va a estar signada más por el gusto personal que por las ventajas reales, salvo las odiosas exclusividades; en especial, los jugadores de PC se van a ver beneficiados con juegos de ambos sistemas. Por otra parte, Sony ofrece un sistema sólido, amado por la mitad de la comunidad gamer del mundo, y una PS4 parece más que nunca una elección fantástica, que esta vez promete mucha mayor voluntad de explotar un ecosistema completo entre la consola doméstica y la PS Vita (algo que no llegó a madurar entre PS3 y PSP; por ejemplo, permitiendo jugar títulos de PS4 vía streaming en nuestras Vita; la contrapartida de esto es SmartGlass de Xbox, una aplicación que permite interactuar a X360 con diferentes dispositivos móviles y tendrá continuidad con XBO). Hay un par de bajones: tampoco es retro-compatible con juegos de PS3 y va a cobrar por

el acceso a jugar en PSN. Asimismo, habrá muchos títulos exclusivos de PS4, y como nunca podremos disfrutar de conversiones multiplataforma porque –otro detalle del que mucho no se habla– al fin Sony entendió e hizo el cambio a la arquitectura x86 64, abandonando el poderoso pero inútil procesador Cell, que era muy interesante pero fueron muy pocos los developers que tuvieron la capacidad y el presupuesto para explotarlo al máximo. Uno de esos es Naughty Dog, con su serie Uncharted y su reciente The Last of Us, cuya review pueden ver más adelante en este número (pág. 40). En criollo, ahora será posible desarrollar para PlayStation sin internarse 30 años en el Tibet a aprender a programar el sistema. Y eso facilita además el apoyo a la cada vez más pujante industria de desarrollo indie; es decir, de juegos independientes, único espacio artístico donde hoy podemos ver una verdadera corriente de innovación.

Porque, convengamos, hace unos años ya que no vemos creaciones de importancia en la industria tradicional. Hay buenos títulos, cómo no, pero se trata de excelentes ejecuciones, cosas que vimos siempre ahora pulidas al máximo, en cada vez más alta resolución, con cada vez más detalle, pero carentes en general de elementos disruptivos, formadores de género o explotadores de peluca. El mundo indie, en cambio, como no tiene los recursos –hoy un juego AAA de PS3 o X360 requiere un presupuesto en torno a los 120 millones de dólares, cuyo sesenta por ciento se quema en marketing– sólo puede agudizar el ingenio para generar conceptos de gameplay o de arte nunca vistos. Algo similar pasa con las consolas portátiles de Nintendo. Por acá solemos decir que los mejores juegos de esta generación y la anterior son los de Game Boy Advance y DS. No tienen grandes gráficos,





pero no digan que abrirse paso entre las llamas a la entrada de una cueva soplando la pantalla no es algo tan inusual como divertido.

En tal dirección quedamos, a nuestro entender. Y dado el panorama reinante, volvemos los ojos otra vez al vencedor de la séptima generación, el gigante asiático que vendió el doble de consolas Wii que Sony y Microsoft juntas, Nintendo. La todavía debilucha Wii U tiene un potencial tremendo que no está siendo explotado. El Move de PlayStation es medio lelo, y el Kinect de Xbox sólo tendría punch si se combinara con Oculus Rift (ver i13, pág. 52).

¿Y los precios? En el mundo exterior la PS4 costará 399 dólares (sin Move) y Xbox One 499 dólares (con Kinect incluido de prepo). Ambas consolas tienen fecha de lanzamiento próximo a la Navidad en los EE.UU., aunque resta por ver qué pasa en la Argentina, sobre todo con Microsoft. Otra novedad interesante es que los juegos estarán casi todos traducidos y doblados al español neutro. (Ahora viene la lucha, micos, para que nos dejen la opción de voces originales con subtítulos, pero el doblaje en neutro es un gran primer paso.)

En definitiva, más allá de los despelotes que se vieron en la E3, que incluyen a los micos de Ouya en un camioncito haciendo bardo frente al Centro de Convenciones (así es más tobara estar en la E3, viteh) y a nuestro enviado especial, Fernando Brischetto, desaparecido misteriosamente entre las promotoras, según atestiguan las fotos que trajo, este año fue uno de los más significativos para el evento. Lástima lo de Xbox, hubiera marcado el camino, un camino al que vamos todos despacito y casi sin darnos cuenta. Porque uno puede quejarse, pero el futuro, micos de fe, no está en las tinieblas, está la nube. [i]

Wii U, la que juega callada

Santiago Figueroa | Morton

NO HAY DUDAS DE QUE NINTENDO SE METIÓ EN UN BRETE. Se mandó a sacar una consola más poderosa, pero no le daban los recursos para mucho. Se propuso desarrollar juegos HD, pero se dio cuenta que requería el doble de gente [N. de Ed.: Y de presupuesto, los fichines de esta próxima generación van a ser más caros de hacer] y que se iban a demorar.



Entonces ¿qué tenemos? Una consola que equivale en potencia a una Xbox 360 y media. Nintendo repite como si fuese un mantra: "no importa la potencia, importan los juegos". Y tiene razón, en parte. Pero mayor potencia es también mayor potencial.

¿Dónde está el potencial de la Wii U, entonces? Bueno, para empezar, está en la reputación de su progenitor. Hay que pensar que Nintendo es sinónimo de videojuegos, y eso no cambió (aunque los pibes se refieran a todas las consolas como "la play"). Sin ir más lejos, su mascota Mario es igual o más famoso que Mickey. Posee la franquicia más vendida de la historia de los videojuegos. Pero, además, está en su configuración de controles.

El lanzamiento tímido de Wii U –juegos poco inspirados, meros ports de otros ya existentes, confusión con su consola anterior– creó el mito de que la Wii U no tiene juegos. Convengamos que, a menos de un año de su lanzamiento, la consola de Nintendo ya cuenta con varios títulos más que los que otras tuvieron en la misma situación (coof cooof peseetreess coof coof). Hoy en día hay al menos 10 juegos de Wii U ineludibles si tienen esta consola. Y ni hablar de su retro-compatibilidad, ya que podemos jugar a cualquier título de Wii sin problema alguno. Entonces, padres grosos, retro-compatibilidad... ¿Qué más? Claro... franquicias propias. Y las que se aprovechen de los mandos únicos de la consola.

Super Mario 3D World sale en diciembre y se ve bastante



bien. En noviembre se viene Donkey Kong Country: Tropical Freeze. Ya vimos videos de un nuevo Super Smash Bros. bastante desarrollado y tentador ¡con la presencia del madafaquin Megaman! También está la tercera entrega de Pikmin (según Miyamoto, "tiene todo lo que siempre quisieron hacer") que sale el 4 de agosto. Nos espera una versión remasterizada en HD de The Legend of Zelda: WindWaker en octubre. Mario Kart 8 también el año que viene. Yarn Yoshi en algún momento del 2014. Y además, Nintendo ya anunció que está desarrollando un nuevo Zelda que "no se va a ver como ningún otro" y ya comenzaron a trabajar en una nueva entrega de la saga Metroid.

¿Algo más? ¡Sí! Varios juegos multiplataforma anunciados para este año que van a aprovechar el potencial del gamepad (Batman: Arkham Origins, Watch_Dogs, Rayman Legends, Deus Ex: Human Revolution Director's Cut) y otros exclusivos que saldrán entre este año y el siguiente (Bayonetta 2, Sonic: Lost World, The Wonderful 101, Project X, Shin Megami Tensei X, Fire Emblem).

En definitiva... el panorama de Wii U está pronto a cambiar, y a medida que su curioso mando gane terreno en nuestros corazones, su éxito se irá incrementando. Quizás en estos meses no seduzca lo necesario al indiferente, pero sin duda va a convencer a cualquier indeciso. Por ahora, juega callada pero en virtud de lo que hay hasta ahora, es la consola que tiene mayor potencial de producir un cambio real e innovador. [i]


SONY
K.O.
PS VITA

Lucía Velarde Mulligan

La maga de los píxeles

Por Durgan A. Nallar | Dan

CON SOLO 22 AÑOS, Lucía –Luchi para los que la quieren– hace de su pasión por los fichines una forma de vida. Es una de las impulsoras de un emprendimiento netamente gamer, BITPIX, con el que se dedica a la fabricación artesanal de unos preciosos accesorios con estética retro-geek, y es una de las voces de Generación BIT, el programa radial para quemados como nosotros que se emite todos los lunes a través de FM Touché 93.5.

Si anduvieron por los distintos –y cada vez más frecuentes– eventos gamer que se hacen en Buenos Aires, sin duda vieron a Luchi tras el stand de BITPIX toda luz y simpatía junto a su socio, Juan Ignacio Aufranc, que capaz también irradia simpatía y luz, pero que no viene al caso.



Así pues, siguiendo con nuestra filosofía de dar un espacio de expresión a las distintas figuras femeninas del ambiente gamer, aprovechamos la presencia de BITPIX en la GAMER KAI, el evento que la Fundación Cultural Argentino Japonesa organizó en el Jardín Japonés con la colaboración de [IRROMPIBLES] y Nintendo SandBox, para entrevistar a Lucía y conocer su trabajo y aporte a la industria que nos ocupa.

[i]: *¿Porteña o qué?*

Sí. Nací en Capital Federal y a los dos años nos mudamos a Uruguay con mi familia, al medio del campo rodeados de perros y vacas. Luego a los seis años nos volvimos a la Argentina, supongo que por aburrimiento o sobredosis de mate uruguayo. ¡Ahora vivo en Belgrano y amo la ciudad!

[i]: *¿Gamer moderada, extrema o zarpada? ¿Desde cuándo te considerás gamer? ¿Cuál fue el primer fichín que te voló los ruleros?*

La verdad es que desde que tengo memoria, siempre estuve haciendo lo posible por jugar todo. Los videojuegos influyeron mucho mi forma de pensar y percibir el mundo. Cuando cumplí cinco años le pedí a mi abuela que me trajera un Famicom y se copó. De ahí, nunca paré. Crecí con ellos, ya sea jugando, leyendo revistas gamers (como la Next Level, la Hobby Consolas, la Xtreme PC, la Gamers Republic), bajando emuladores en la PC, de todo. El primer juego que me voló el peluquín fue el Metal Gear Solid. Hasta ahí yo venía jugando cosas de 16-bit o carreritas para la PC, y cuando agarré un demo para PC del MGS, me cambió la vida. Fue lo que me impulsó a comprarme una PlayStation 2 y seguir jugando la saga. Hasta el día de hoy sigo viciando el Metal Gear Rising en la Xbox y el Collection en la PS Vita.



[i]: *¿En la sagrada PC seguís jugando? ¿Tu juego favorito?*

Hace poco tuve la posibilidad de armarme una buena PC y lo hice. ¡Increíble! Estoy probando muchos juegos que tenía ganas y no podía por requerimientos del sistema. Generalmente juego a la noche un par de partidas de League of Legends o al World of Warcraft con mi novio. Y cuando estoy sola, L4D2, Team Fortress 2 o Borderlands 2. Siempre estoy dispuesta a un par de chambers en el Co-Op del Portal 2. ¡Ese es mi juego favorito de todos los tiempos y amo a Valve! Cuando estoy viajando, llevo mi PS Vita con el Marvel vs. Capcom 3 o el Gravity Rush.

[i]: *¿Quién sos, Mulligan?*

Me defino como una persona creativa y sensible. Me gusta mucho analizar todo: cada libro, cada película, cada videojuego que termino. Me gusta mucho descubrir el sentido de las cosas e ir a ver cómo se hicieron. Tengo un padre artista y una madre psicóloga, así que creo que eso puede resumir bastante las cosas. Por sobre todo, me gusta reír.

[i]: *¿Crees que esta sección de la revista es sexista, machista o algo por el estilo?*

No, no lo creo porque apunta a que las mujeres del palo saquen a relucir sus personalidades y pierdan la timidez. ¡Existe un problema con este tema porque muchas chicas siguen pensando que tienen que ser hombres con cachucha para ser gamers! Y esto no es así. Podés ser una mujer, con todas tus cualidades femeninas, y disfrutar un buen FPS y cagarte a tiros.

[i]: *Me lo temía. Contame de BITPIX. Para los que no los vieron, se trata de figuras hechas con "pixel art" de plástico termo no sé cuánto. Son alucinantes.*

Sí. BITPIX son accesorios con estética retro geek. Hacemos figuras, llaveros y colgantes de todos los personajes de videojuegos. Empezamos hace unos meses a venderlos por Facebook y tuvimos mucha respuesta. ¡Hay gente hasta fanatizada que los colecciona! Los entiendo, porque si pudiera me los quedaría todos. Los hacemos porque, primero y principal, amamos los videojuegos, lo retro y el pixel art y nos encanta ver a nuestros clientes que se van felices con sus personajes favoritos.

[i]: *¿Dónde conseguimos las cosas de BitPix?*

Pueden entrar a facebook.com/bitpixaccesorios o por mail (bitpixaccesorios@gmail.com). Ahí se pueden comunicar directamente con nosotros y nos piden lo que quieran. Sino, también nos pueden ver en distintos eventos de animé y videojuegos.



FOTOS:
Fernando Brischetto | PSF

[i]: *También tenés un programa de radio junto a Juan Ignacio Aufranc. ¿Qué onda? ¿Qué pasa en un programa normal? ¿De qué hablan?*

¡Sí! Generación BIT. Lo venimos haciendo desde diciembre de 2011. Charlamos de lo que nos gusta: videojuegos y tecnología, con mucho humor y buena onda. Juan Ignacio tiene mucha experiencia en radio, desde los 11 años. Salimos en FM Touché 93.5, una excelente radio de rock alternativo. Yo siempre ando llevando notas interesantes que pesco de Internet y alguna que otra curiosidad de la industria y condimentamos las dos horas de programa con la mejor música electrónica.

[i]: *¿Cómo escuchamos el programa?*

Sale al aire todos los lunes de 20 a 22 hs. por FM Touché 93.5, o www.fmtouche.com.ar. Hacemos Stream. ¡Si me siguen por Twitter en @luvmulligan, se van a enterar de todo!

[i]: *Y ya la clásica pregunta para cerrar: ¿Cómo sobrevivís a un ataque zombie?*

Lecciones del L4D: Cuando la pregunta es correr o disparar, la respuesta es: AMBAS. [i]

Por Emiliano Leonel D'Andrea | Emol_2



¡Un encuentro (nada) aleatorio con un monstruo de la música de los fichines!

QUE LA MÚSICA DE LOS VIDEOJUEGOS, un medio relativamente joven y marginado por años llegue a ser interpretada por orquestas en los más importantes teatros alrededor del mundo, habla de una enorme evolución. Distant Worlds: Music from Final Fantasy es uno de los responsables, centrándose exclusivamente en una de las sagas más longevas. Cuando nos enteramos que llegarían a nuestro país, enloquecimos. DEBÍAMOS estar ahí y, más aún, sabiendo que venía uno de los más trascendentes compositores del ambiente: Nobuo Uematsu.

The quest for Nobuo Uematsu

El 19 de junio, día previo al show, era la cita con Uematsu-sensei. ¡La emoción nos consumía todo el HP! Sin embargo, nos desayunamos con una noticia que nos casteó "Petrify". Teníamos una carta en la Mognet, con un asunto críptico: "Uematsu no pudo venir." Nos esperábamos lo peor. La aeronave de Nobuo se había retrasado en Viena, y llegaría acá ese mismo mediodía. El tema era que el sensei no acostumbraba a dar entrevistas el mismo día en que llegaba de viaje, así que el encuentro pendía de un hilo. Casi lloramos más que con la muerte de Aer... eh... casi lloramos mucho. Pero tras incesantes plegarias y negociaciones, logramos obtener un "bueno, estén a tal hora en el hall del Gran Rex, y vemos qué podemos hacer."

Esa noche, a la hora indicada, la party irrompible (el "Entrevistador", el "Negociante" y el "Camarógrafo") estaba in position en el Gran Rex. Afortunadamente, gracias a las capacidades de negociación de los organizadores y, sobre todo, a la buena predisposición de Nobuo, podríamos hablar quince minutitos antes del ensayo. No sería la GRAN charla que teníamos planeada, pero era algo. Sólo faltaba el cuarto miembro de la party, el "Intérprete", nuestro nexo oral con la leyenda nipona.

Los minutos pasaban, él no llegaba y las advertencias eran claras: "Si no llega en cinco minutos, es game over, chicos. Lo lamento." Macko le pegó un llamado al Intérprete:

–Mico, estoy en el hall. Nos está esperando Nobuo-san. ¿Dónde andás?

–¡Yo también estoy en el hall! No te veo.

–¿Estás en el Gran Rex?

–Uy... Estoy en el Luna Park... KAMISAMA NAZEEEEE!!??





El mico estaba in position... ¡PERO EN UN LUGAR TOTALMENTE DIFERENTE! Le habían casteado un terrible "Confuse". Listo, esta vez sí, habíamos perdido la entrevista. La moral de la party estaba por el piso. Habíamos fallado la quest.

Mientras mirábamos de lejos cómo ya casi estaba preparada la orquesta para el ensayo, irrumpió en la sala, en una escena totalmente épica, un tipo de claros rasgos asiáticos. Su rostro vertía agua y apenas conservaba el aliento. ¡Sí, era el miembro faltante de la party! No sabemos cómo, pero de alguna forma llegó y, por eso, Federico Yohena, el "Intérprete", quedó como el gran héroe de la noche. ¡Se pegó la corrida de su vida para llegar a cumplir la misión! Aún no podemos creer cómo lo logró. Algunos dicen que se encontró una pluma amarilla de chocobo en su trasero.

La cuestión es que de un segundo al otro, todos estábamos en nuestros puestos y pudimos hacer la pequeña entrevista que podrán leer a continuación. Al final, le dimos unos regalitos: un logo de Distant Worlds hecho por nuestros amigos de BITPIX, una remera y una revista [i], y unos alfajores bien marplatenses que, según nos dijeron Nobuo y Arnie Roth (director de la orquesta) en el meet and greet, les encantaron.



[i]: Buenas noches, Uematsu-san. Le agradecemos mucho por compartir este tiempo. Sabemos el problema que tuvo con su viaje, así que realmente apreciamos que pueda estar esta noche con nosotros. ¿Cómo surgió la idea de llevar la música de FF a una orquesta en vivo? ¿Fue una idea suya, de alguien en Square...?

Uematsu-san: Fui yo. Básicamente, Square es una empresa que hace juegos. Entonces ellos no tienen ninguna intención de hacer plata con la música. Pero como yo era el encargado de la música de todos los juegos de Square, yo quería transmitir y ampliar esa música a todo el mundo con orquestas y con bandas.

[i]: ¿Por qué cree que a la gente le gusta escuchar la música de videojuegos, pero en vivo?

U: Eso es una muestra de que la generación de ahora se pasa mucho tiempo jugando a los juegos y, cuando yo era chico, lo único que podíamos hacer era estar frente al televisor, mirar animé, y se nos pegaban esos temas. Entonces, al estar tanto tiempo en frente del televisor jugando a los videojuegos, uno se termina familiarizando con esa música.

[i]: ¿Cuáles cree que son las características distintivas que hacen a la buena música de videojuegos?

U: Es difícil decir una, pero no hay duda que una música que tenga una buena melodía, es una buena música de juegos.

[i]: Recientemente en la E3 se reveló que FF Versus XIII pasa a ser FF XV. Siendo una nueva entrada en la serie principal, ¿nos puede comentar si va a estar trabajando de alguna forma en ella?

U: No. No tengo nada que ver.



[i]: En algún momento comentó que cuando era joven quería ser Pro Wrestler. ¿Qué cree que hubiera pasado con FF si hubiese seguido esa carrera?

U: [Risas] En el medio de mi carrera de Pro Wrestler, hubiese dejado y me hubiera metido en Square a hacer juegos de lucha. [Risas.]

[i]: Algunos de nuestros lectores quieren saber si ya está componiendo la música de la remake de FF VII.

U: ¿FF VII Remake? ¡No sabía nada de eso! [Risas.]

[i]: Era solo un chiste. [Risas.] Pero, si tuviera la oportunidad de revisitar un FF anterior para poder hacer algo de otra forma, ¿le gustaría hacerlo? ¿Cuál le gustaría más hacer de nuevo?

U: Por mí, quisiera hacer todos, por lo menos hasta el IX. Pero hay una condición: me gustaría hacerlo siempre y cuando sean las mismas personas con las que trabajé en cada uno de esos FF. Solamente las personas que trabajaron en cada FF saben qué cosas salieron bien y por qué, y qué cosas salieron mal y por qué. Esa sería la única manera de volver a hacerlo mejor.

[i]: Esta es una pregunta más personal. La obra suya que más me gusta es la Ópera de Maria y Draco de FF VI, y me parece uno de los grandes momentos en la música de los videojuegos. ¿Cómo surgió?

U: En principio, Kitase-san y Sakaguchi-san dieron la idea de qué sería poner una orquesta en la escena. Después, diferentes personas del staff de Square fueron ayudando para componer la escena.

[i]: Teniendo en cuenta las grandes limitaciones tecnológicas que había en esa época, ¿puede decir que eso lo obligaba a ser más creativo al momento de componer?

U: Sí, efectivamente es así. Hoy en día agarrás una computadora y podés hacer toda esta orquesta solamente con un programa. En aquella época [la de los 8bits] solamente teníamos tres sonidos que teníamos que hacer interactuar entre sí, entonces tuve que utilizar toda mi creatividad.



[i]: Realmente, era maravilloso eso. Por último, ahora que ya estuvo en Argentina, ¿vamos a poder escuchar alguna vez un "Tango de Chocobo"?

U: [Risas] Tango de Chocobo... [Nos tararea un poquito cómo sonaría esa canción.] Yo antes tocaba tango. Hace veintisiete años vine acá a tocar tango. No es la primera vez que vengo a la Argentina. Es la segunda.

[i]: ¡Qué bueno! Le agradecemos mucho de nuevo y les deseamos lo mejor para el show de mañana.

U: ¡Gracias! [En perfecto castellano.]

"Tatata taaan tan tan taaan tataaaaan."
-Nobuo Uematsu, 2013.

Después de tantas corridas, finalmente el 20 podríamos disfrutar del concierto. El Gran Rex estaba invadido por un público notoriamente friki. Muchos quedaban en evidencia con sus remeras, sus mochilas o sus cosplays.

Algunos temas destacables fueron Zanarkand, un favorito de la gente; Dear Friends y Vamo' alla Flamenco, con una excelente performance de Sebastián Fernando Zambrana en la guitarra acústica; el Chocobo Medley, que nos enterneció e hizo reír por igual con el chocobo bebé; Dark World, donde Nobuo tocó el teclado y Arnie el violín; Blinded By Light, un tema compuesto por Masashi Hamauzu; Aerith's Theme, otro favorito saca-lágrimas; un medley con temas de batalla; y la Ópera de María y Draco, con tres cantantes que representaron genialmente a los personaje de la obra (especialmente Ralse, que transmitía todo con su cara).

El final del concierto es un tema aparte. Después de los créditos, Nobuo nos regaló un sorpresivo solo: nos tarareó el Victory Theme (ahora entienden el subtítulo de esta sección). Algo tan simple como eso, bastó para que explotáramos en aplausos y ovaciones por la buena onda del sensei. Sin embargo, por mucho que lo quisiéramos, no lo íbamos a perdonar si no escuchábamos EL TEMÓN. La gente gritaba desaforada. Todos estábamos esperando ese gran momento. Y, claro, no nos iban a dejar con las ganas.

Arnie nos dijo que tenían un temita más, pero que iba a necesitar de nuestra ayuda. Se podía criticar la falta de un coro en la orquesta, sin embargo, nosotros íbamos a ser el coro más grande en Buenos Aires. Lo que teníamos que hacer era simple: saber una palabra. A pesar de eso, jugábamos a que no sabíamos nada y, por eso, cuando Arnie dijo "SEPHIROTH!", el Gran Rex estalló en la ovación más grande escuchada en la noche. Ese momento demostró que eso tenía una carcasa de concierto sinfónico, pero que, en el fondo, era un tremendo recital de rock. Miles de fans cantando One-Winged Angel, el tema de la batalla final en FF VII fue, por lejos, el clímax del show. Una escena que helaba la piel. Ver a Arnie dirigiendo al unísono a la orquesta y a nosotros, su gran coro compuesto por verdaderos fanáticos, recitando esos macabros cánticos en latín, nos hacían parecer, como bien dijo Macko, "un alto culto". [i]

microdroid

¡Llevá a todos tus héroes en el bolsillo!

BATERIA RECARGABLE

LCD 4.3

4.0

Especificaciones:

- Pantalla 4.3 Touchscreen Multitouch
- Multitouch
- Wi-Fi
- Memoria Flash de 512MB DDR3
- Memoria interna de 4GB
- Sistema operativo Android 4.0
- Cámara Digital de 0.3MP
- Entrada para tarjetas TFlash, hasta 8GB mas.
- Parlante incorporado
- Joystick Análogo
- Market de Aplicaciones
- Redes Sociales
- 50 Juegos incluidos para Gamepad
- Emulador de juegos (NES, GBC, SEGA, GBA, N64, PS1)
- Todos los juegos disponibles en el market de aplicaciones



EMULADOR MULTI-CONSOLAS



50 JUEGOS DEPORTIVOS Y DE ACCION



JUEGOS DISPONIBLES DEL MARKET DE APLICACIONES



www.levelupworld.com

Por Tomás García | @Zripwud



Nos sentamos con el escritor detrás del lobo blanco

DESDE QUE CD PROJEKT anunció la existencia de un nuevo Witcher, buscamos una manera de contactar a la desarrolladora polaca para saciar nuestra sed de conocimiento sobre uno de los juegos más esperados del año próximo. Conseguimos hacer contacto justo después del anuncio oficial. Meses antes de lo que mostraron en la E3, esta fue la conversación que mantuvimos con Marcin Blacha, el escritor principal de la serie.

[i]: La nota de prensa dejó en claro que no le cierran la puerta a futuros Witcher, pero que les gustaría concentrarse en otros proyectos. ¿Qué les hizo tomar esta decisión?

Marcin Blacha: El primer Witcher salió en 2007 pero el desarrollo comenzó cuatro años antes, así que básicamente estamos en el décimo año de trabajo. Es mucho tiempo, pero también fue un período emocionante para todos. Y tenemos la posibilidad de seguir desarrollando RPG verdaderos dentro de un atrapante universo, ¿qué más podemos pedir?

Aun así, no sentimos que haya sido "demasiado" tiempo. No nos aburrimos de Geralt, todo lo contrario. Podríamos seguir desarrollando muchos más juegos con sus aventuras. Pero la verdad es que tratamos de crear RPG fieles a las raíces del género, contando una enorme y sofisticada historia. Y sentimos que hacer The Witcher 3: Wild Hunt como el final de la saga es un desarrollo natural para el personaje.

[i]: Como alguien que no leyó los libros (todavía), ¿cómo hacen para crear las tramas del juego? ¿Basan quests en historias de los libros o solo las toman como contexto?

MB: Los libros nos proveen de inspiración constante, una fuente de personajes y tramas muy interesantes. Cuando empezamos a trabajar en una historia, nos prometemos a nosotros mismos que se va a alinear con la atmósfera de los libros. Las tramas de los tres juegos fueron creadas como nuevas y atrapantes historias, pero siempre que pensamos en algo así, lo comparamos con el universo escrito en los libros.

[i]: El hecho de que sea el primer Witcher de mundo abierto, ¿es el resultado de tener la tecnología para hacerlo sin poner en peligro el nivel de detalle o es más un resultado de la historia que quieren contar?

MB: Es una combinación de ambos factores. Hemos evolucionado con cada juego: el primer Witcher necesitó de



mucho aprendizaje sobre desarrollar un RPG de gran escala. Assassins of Kings fue un enorme paso adelante, porque queríamos expandir el mundo e incluir una historia no lineal. El mundo abierto es tan solo otro paso para nosotros.

Después está la historia en sí. Geralt vuelve a las andanzas de los brujos. Va a viajar un montón y matar muchos monstruos por dinero. Tiene un pensamiento diferente ahora y ofrecemos un mundo abierto que lo enfatiza.

[i]: *Durante el anuncio hicieron un verdadero escándalo con el motor, REDengine 3, y lo entendemos, se ve increíble. ¿Podemos esperar un gran avance gráfico o la diferencia va a estar en la escala?*

MB: Ambas, de nuevo. Las mejoras gráficas en REDengine 3 son claras, sobre todo lo que es implementación de DirectX 11. Hemos empleado la última tecnología para crear algo realmente espectacular e inmersivo.

La maquinaria que trabaja detrás del mundo abierto es algo de lo que estamos muy orgullosos. Geralt se moverá en un ecosistema viviente, con inteligencia artificial detrás de cada criatura. Por ejemplo, los cambios del clima y el ciclo de día y noche tendrán una influencia directa en el comportamiento de toda la fauna.

[i]: *¿Cuán compleja podemos esperar que sea la historia y cuán grande será el impacto que tendrán nuestras decisiones?*

MB: Estamos muy contentos con los personajes que creamos para The Witcher 2. Eran complejos y muy completos, evitamos hacerlos "blanco o negro". Tomemos a Iorveth por ejemplo, no es un NPC fácil de olvidar. Pelea por algo real, pero usa métodos cuestionables. En su caso, ¿el fin justifica los medios? Los jugadores estaban divididos entre él y Vernon Roche. Nosotros todavía estamos divididos entre a quién apoyar. Esta es la clase de emociones que queremos evocar con nuestros personajes e historias. Ya lo hicimos antes, y definitivamente lo volveremos a hacer en The Witcher 3. Las decisiones tendrán un tremendo impacto. No puedo entrar en detalles, porque arruinaría la historia, pero las decisiones de Geralt tendrán el poder de salvar o destruir una ciudad.

[i]: *Más allá de su esencia, los dos primeros Witchers son juegos muy diferentes, ¿hay algo del primer juego que les gustaría traer para el tercero?*

MB: Definitivamente vamos a traer los tonos más oscuros del primer Witcher. La historia será mucho más madura, más "adulta", lo que es un homenaje al primer título. Lo mismo para las temáticas eslavas, que podían encontrarse en abundancia en el primero.

[i]: *Sin dudas pasó mucho desde aquel primer juego, ¿cuánto cambió la compañía desde su lanzamiento?*

MB: Mucho ha cambiado a nuestro alrededor, pero lo importante es que nosotros no. Todavía somos el mismo grupo de ávidos jugadores de RPG que se sentaron hace diez años y empezaron a tirar ideas para desarrollar nuestro primer juego. Con el tiempo el alcance de nuestra ambición fue creciendo gradualmente, pero siempre mantuvimos los principios básicos: historias atrapantes, personajes sofisticados y decisiones difíciles. Y estoy seguro que eso tampoco va a cambiar en los próximos diez años.

[i]: *Para terminar, una pregunta de interés general que no tiene nada que ver con la industria de los fichines. ¿Cómo ven a Polonia en el próximo Mundial? ... ¿Vamos a ver The Witcher 3 antes o después del...? ¡Culpables! Queríamos sacarles alguna primicia jugosa. Si quieren pueden responder la pregunta del Mundial, somos argentinos, ¡nos encanta!*

MB: Los fanáticos del fútbol en el equipo esperan que el equipo nacional pueda calificarse al Mundial y si llegan a lograr algo más, como llegar a la ronda eliminatoria, vamos a estar muy felices. Sé que algunos del equipo van a estar apoyando al equipo argentino, ¡tienen un equipo espectacular! Eso sí, vamos a tener que ver si The Witcher 3 ve la luz antes o después del evento. [i]



DEEP SILVER | VOLITION | ACCIÓN, AVENTURA | PC, X360, PS3 | LANZAMIENTO: 20/08/2013



Por Sebastián Di Nardo | Moki

SAINTS ROW IV

¿Los Santos a la presidencia y ataque extraterrestre?

LOS MICOS DE DEEP SILVER NOS DIERON UNA OPORTUNIDAD ÚNICA de pegarle un vistazo a Saints Row IV antes de su lanzamiento. Un trabajo difícil (sí, pequeños, muéranse de envidia) pero alguien tiene que hacerlo. Y yo era el Elegido. Mi experiencia con Saints Row: The Third había sido más que una experiencia. Un romance incondicional de más de 20 horas. Mi personaje principal era un muchacho fornido, pero ver la espalda de un tipo no era algo muy feliz.

Decidí que si tenía que ver las espaldas de un personaje por mucho tiempo, mejor que fuera una chica, y sin dudarlo lo llevé a una clínica de cirugía plástica. [N. de Ed.: Todos hicimos eso y corrimos en tanga.] Esta vez sin perder el tiempo, en la pantalla de creación del personaje emulé a mi heroína del fichín anterior. Una hermosa y curvilínea pelirroja. En la secuencia inicial vemos cómo los Saints son venerados y elegidos como gobernantes y ¡a mi colorada la nombran Presidente! La gente los ama y ella entra triunfal en la Casa Blanca moviendo ese hermoso trasero digital, pero la alegría dura muy poco. Una invasión extraterrestre cae en ese preciso momento. Todo se convierte en un pandemonio, la gente corre de un lado al otro y nuestra Presidenta tiene que salir de ahí. Mientras los guardaespaldas nos cubren nos abrimos paso en medio del desastre y vemos cómo nuestros colegas son abducidos uno por uno por los extraterrestres. Me pregunté por un instante a dónde irían a parar. Metí rápido a la colo en un salón –que después de tantas películas intuyo que era el Salón Oval de la Casa Blanca– y ella de un tablero secreto sacó todas las armas que pudo. ¡Combate feroz contra los invasores! Fue inútil. Ella terminó abducida junto a sus colegas. El ourror.

Al abrir los ojos todo parecía igual. ¿Una pesadilla? ¿Una resaca de Campari con naranja? No... había ocurrido en realidad y la ciudad en la que estaba era una réplica en la que la Presidente y sus colegas estaban atrapados. ¿Con qué objetivo? No importaba mucho porque ella (o nosotros) se encargaría de hacerles pagar por eso y de rescatar a sus amigos para salvar al mundo. Saints Row IV es un cóctel alocado de Saints Row: The Third, Matrix, Independence Day, Dark City y Destroy the Humans!

El mundo ficticio luce como la ciudad que conocemos, con algunas alteraciones. Una gigantesca nave extraterrestre la sobrevuela y tiene detalles futuristas. Luce oscura y algunos de sus habitantes son humanos, otros no tanto. Las paredes, si uno las mira de cerca, tienen texturas cambiantes, simulando algún glitch de la Matrix alienígena. Y como en todo mundo virtual –lo enseñaron los hermanos Wachowski–, uno puede adquirir poderes sobrenaturales para convertirnos en cuasi superhéroes. Algunas de las bestias con las que hay que enfrentarse son también muy poderosas así que a ajustarse los calzones, porque se pone bravo. Por lo que pudimos ver hasta ahora, se puede correr muy rápido por un tiempo limitado, saltar MUY alto –estilo Hulk– y congelar a algunos de los enemigos. ¿Hay más? Estamos a punto de averiguarlo porque en agosto Saints Row vuelve con todo... tal vez con demasiado. Pero no se preocupen, los Saints siempre salen ilesos. Un nuevo sandbox para explorar, nuevos personajes, los viejos y queridos colegas, chicas con muchas curvas y acción a tope. Y delirio. Ahora si me disculpan tengo que llevar a mi pelirroja a comprar un escotado vestido negro para su próxima aventura. ¡El escote no hace efecto en los extraterrestres pero a quién le importa!

GIGABYTE™

Líder Mundial en Innovación de Motherboard

Ocúpate de los Negocios, Nosotros cuidamos tu Infraestructura Tecnológica

Las motherboards serie B75 de GIGABYTE soportan Small Business Advantage de Intel, una serie de características diseñadas para los pequeños negocios que brindan un mejor y más simple control de su infraestructura tecnológica que no cuenta con administración, enfocadas en seguridad, respaldo de datos y mejora de la productividad.







PRODUCTIVIDAD



PC Health Center

Ejecútalo por horas, incluso si la PC está apagada



Energy Saver

Enciende la PC automáticamente cada mañana



Intel® Wireless Display

Comparte y colabora por Wifi (solo con módulo Wifi de Intel)

SEGURIDAD



Software Monitor

Monitorea el Software Crítico a nivel de Firmware



Data Backup and Restore

Ejecútalo por horas, incluso si la PC está apagada



USB Blocker

Bloquea dispositivos USB no deseados



B75M-D3P

- 2da y 3ra Generación de Procesadores Intel® Core™
- Audio Realtek ALC887 Codec Alta Deficicion
- 1 interfaz PCI Express x16
- 1 interfaz PCI Express x4
- 1 interfaz PCI Express x1
- 1 Interfaz PCI
- 3 Puertos Sata 3.0 (6GB/s)
- 5 Puertos Sata 2.0 (3GB/s)
- 4 Puertos USB 3.0
- 8 Puertos USB 2.0
- Salidas VGA,DVI,HDMI y DISPLAY PORT
- Soporte 32GB en Memoria DDR3
- Lan Realtek 8111DP
- Chip TPM integrado



B75M-HD3

- 2da y 3ra Generación de Procesadores Intel® Core™
- Audio Realtek ALC887 Codec Alta Deficicion
- 1 interfaz PCI Express x16
- 2 Interfaces PCI Express x1
- 1 Interfaz PCI
- 1 Puerto Sata 3.0 (6GB/s)
- 5 Puertos Sata 2.0 (3GB/s)
- 4 Puertos USB 3.0
- 8 Puertos USB 2.0
- Salidas VGA,DVI,HDMI
- Soporte 16GB en Memoria DDR3
- Lan Realtek





Forsaken CD

Con este número de la revista de regalo un disco de instalación de FORSAKEN, el MMORPG creado por Perfect World e inspirado en la mitología occidental que ahora cuenta con servidores exclusivos para América latina.

FORSAKEN es un juego de rol masivo en línea para Windows y free-to-play (es decir que se puede jugar gratis de por vida y es opcional pagar por determinadas características, como armas, uniformes o trajes con los que personalizar a los héroes).

LAS RAZAS, CLASES Y PROFESIONES

Hay para seleccionar entre cinco razas (Humano, Elfo, Enano, Hombre de Piedra y Kindred) y ocho clases (Guerrero, Asesino, Bardo, Mago, Sacerdote, Protector, Tirador y Vampiro). Hay 14 profesiones (Alquimista, Chef, Domador, Joyero, Mercader, Armero, Herbalista, Aventurero, Social, Minero, Percador, Reciclador, Artesano y Herrero) para crear nuevos elementos y ganar habilidades.

Además, en el extenso mundo de Eyrda encontrarán calabozos, gremios, monturas y mascotas de combate así como eventos y misiones PvP (Player vs. Player). Pero lo más importante: encontrarán amigos ya jugando y está todo traducido al castellano.

LOS GREMIOS

Cuando lleguen a nivel 20 podrán unirse a un Gremio de novatos con el objetivo de familiarizarse con estos clanes y así en un futuro poder crear uno propio. Hablando con "Lawrence" en el Puerto Libertad y ofreciéndole 10 monedas de oro, podrán crear un Gremio. Y a medida que vayan subiendo de nivel podrán aumentar el número de miembros para obtener mayores beneficios. ¡Se arman batallas de hasta 200 jugadores dándose maza mal!

LAS MISIONES PVP

A nivel 30 (y estando en un servidor que admite PvP) la cosa es luchar entre jugadores en combates épicos. Hay duelos 1 a 1, guerras de gremios y arenas 3x3 y 6x6. Jugando PvP se obtienen mejores ganancias y recompensas.

[INSTALACIÓN]

1. Ingresar a juegoslevelup.com para crear una cuenta de jugador de FORSAKEN.

2. Instalar el juego desde el CD que acompaña la revista.

3. Ejecutar Forsaken e ingresar con la cuenta de jugador recién creada.

4. Patear traseros.

LOS EVENTOS

En FORSAKEN hay eventos temporales que se abren por tiempo limitado y ofrecen, como es obvio, recompensas únicas. Por ejemplo, están el Carnaval Pesadilla, el Concurso de Pesca, La Crisis del Puerto y la Prueba de Dios. Este último hace subir la experiencia mucho más rápido y feliz.

FORSAKEN llegó a América latina gracias a level Up! Games y por gentileza de la empresa entregamos el CD de instalación con este ejemplar de [IRROMPIBLES]. Son libres de instalar el juego y pasar el disco a sus amigos. ¡Nos vemos en el mundo de Eyrda! [i]



FORSAKEN es un juego recomendado sólo para mayores de 12 años.

Project Root

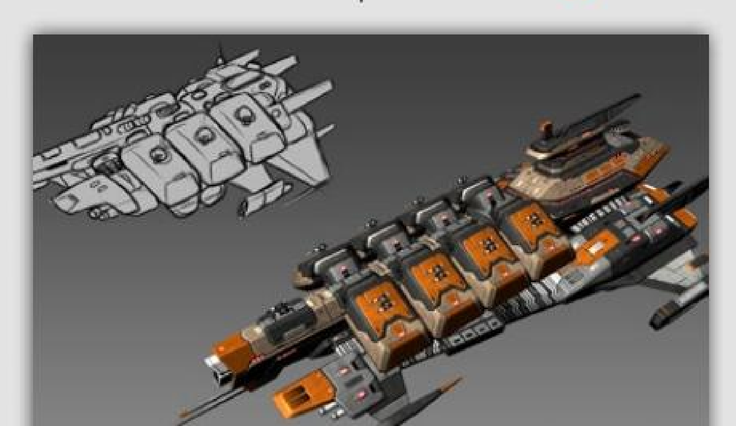
Un fichín argentino de origen extraterrestre



SANTIAGO VIDELA Y PABLO TESTA son dos monstruos. Pero buenos, como los de Pixar. Uno es grandote y peludo (pero no azul) y le decimos "Oso" desde hace mil años, cuando escribía una desopilante columna llamada El Lado Bizarro para la gloriosa Xtreme PC. ¡Quién no lo ama a ese Oso! El otro es alto, ruludo y tiene apellido de programador. Incluso dicen: es el mejor programador de juegos de la Argentina. Juntos, ellos dos solos, están construyendo pixel a pixel un increíble arcade de navecitas. Uno como nunca se vio hecho en la Argentina, y no estamos exagerando.

Durante la GAMER KAI, el evento de videojuegos que organizamos por invitación de la Fundación Cultural Argentino Japonesa durante el fin de semana largo de junio, hicimos cuatro charlas –fueron cuatro días– sobre diferentes temas, como por ejemplo la influencia de la cultura japonesa en los juegos occidentales, y la necesidad de pensar juegos con identidad latina. En una de esas, tuvimos el orgullo de presentar por primera vez este fichín, (codename) Project Root. Santiago y Pablo probaron el juego en vivo y respondieron la ametralladora de preguntas del público, desde cómo lo están diseñando a qué lenguaje de programación utilizan. Fue más que interesante (y tendríamos que haberlo grabado, pero somos micos).

Quedamos muy impresionados con lo que vimos del juego, y es justo invitarlos a conocer más de Project Root ingresando a la web del juego: www.opqam.com donde encontrarán info, concept art y un trailer del gameplay, que aunque todavía está a medio hacer ya tiene toda la pinta. Un poco más adelante tendremos más info sobre esta belleza aquí en la revista y en nuestro sitio que, de paso, les contamos que estaremos renovando en los próximos meses. [i]



SNIPPETS



¡OCHO BITPIXS!



Por cortesía de BITPIX y por amor al pixel-art plástico sortearemos ocho fabulósicos accesorios retro-gamer hiper especiales de tamaño medio entre nuestros micos. ¡A pedido, el personaje que quieran! Para participar del sorteo, por favor ingresen a ***bit.ly/1a15xdK*** o utilicen el ***QR*** para dejar sus datos. ¡No se los pierdan que son obras de arte!

FAN radio

¿Ya escucharon el mejor programa de radio online para nerdos limados? Temas calientes y delirium tremens sobre videogames, comics, movies, sexo y más. ¡Con invitados sorpresa y todo! Una idea de Hernán Panessi. Los domingos de 17 a 20 Hs. por radiolk.com.ar (o busquen los diferidos en youtube.com/FANenVIVO).

Gamification II

Nueva clínica sobre una de las tendencias tecnológicas más importantes del siglo. Aplicación de teorías de diseño de juegos a actividades que no lo son. Es el futuro del trabajo y los negocios. Mejor calidad de vida. Mayor rendimiento laboral. Los sábados de agosto dictada por nuestro director general, Durgan Nallar. Información y registro en imagecampus.com.ar

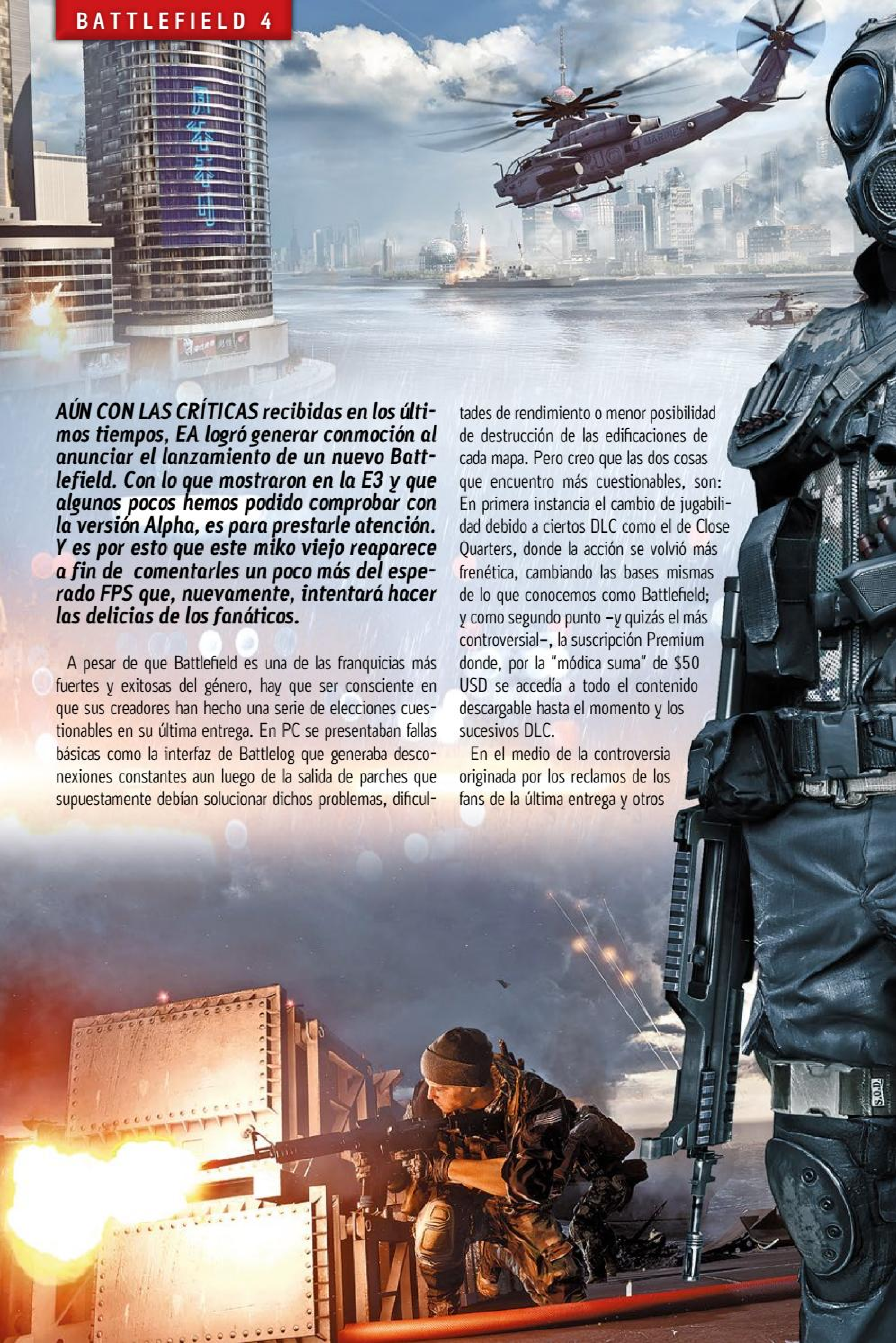

BATTLEFIELD
4



EDITOR: *ELECTRONIC ARTS*
DESARROLLADOR: *DIGITAL ILLUSIONS CE*
GÉNERO: *FIRST PERSON SHOOTER*
LANZAMIENTO: *PC, PS3, X360, PS4, XBO*
PLATAFORMAS: *OCTUBRE 29, 2013*

Su antecesor es uno de los first person shooters más celebrados de los últimos años. Con más de cinco millones de copias vendidas durante la primera semana de su lanzamiento, en octubre de 2011, se constituyó como el caballito de batalla de EA y la plataforma de distribución digital Origin.
El nuevo Battlefield 4 ya se prepara para desembarcar en nuestras costas, este fin de octubre, a exactos dos años de la salida de BF3, y por lo que pudimos saber será nuevamente un éxito. Consultamos a EA y estos son los detalles del más poderoso juego de guerra de esta generación.

–Por Jorge A. Sánchez | XinsaneX



AÚN CON LAS CRÍTICAS recibidas en los últimos tiempos, EA logró generar conmoción al anunciar el lanzamiento de un nuevo Battlefield. Con lo que mostraron en la E3 y que algunos pocos hemos podido comprobar con la versión Alpha, es para prestarle atención. Y es por esto que este miko viejo reaparece a fin de comentarles un poco más del esperado FPS que, nuevamente, intentará hacer las delicias de los fanáticos.

A pesar de que Battlefield es una de las franquicias más fuertes y exitosas del género, hay que ser consciente en que sus creadores han hecho una serie de elecciones cuestionables en su última entrega. En PC se presentaban fallas básicas como la interfaz de Battlelog que generaba desconexiones constantes aun luego de la salida de parches que supuestamente debían solucionar dichos problemas, dificultades de rendimiento o menor posibilidad de destrucción de las edificaciones de cada mapa. Pero creo que las dos cosas que encuentro más cuestionables, son: En primera instancia el cambio de jugabilidad debido a ciertos DLC como el de Close Quarters, donde la acción se volvió más frenética, cambiando las bases mismas de lo que conocemos como Battlefield; y como segundo punto –y quizás el más controversial–, la suscripción Premium donde, por la "módica suma" de $50 USD se accedía a todo el contenido descargable hasta el momento y los sucesivos DLC.

En el medio de la controversia originada por los reclamos de los fans de la última entrega y otros



[¡EL COMANDANTE HA VUELTO!]

Una de las cosas más reclamadas por los veteranos amantes de esta serie de fichines fue que volviera el Commander, cuya función bien desempeñada podía terminar sumando para ganar una batalla. Por suerte, la gente de EA prestó atención al pedido. En BF4, la clase Commander tendrá tres distintas formas de aportar a su equipo. Podrá conseguir inteligencia del campo de batalla e impedir que el otro comandante logre reunirla primero. Además, podrá reabastecer a su equipo con vehículos o suministros como para que el ejército pueda seguir el combate. Algo de lo que se enorgullece DICE es la postura defensiva-ofensiva que puede adoptar esta clase, eligiendo como por ejemplo atacar a un vehículo con un misil Tomahawk.

Y por si esto fuera poco, otra de las novedades de la clase Commander es que podremos jugar desde una tablet. Sí, mikos: Podremos estar en el inodoro con nuestra [i] y comandando a nuestras unidades de forma remota. De sólo detallar las características de esta clase me dan ganas de conseguirme una tablet para seguir viciando hasta en el trono.



jugadores insatisfechos, en julio de 2012 EA anunciaba que quienes hubieran comprado por anticipado Medal Of Honor: Warfighter recibirían un acceso temprano a la versión beta de Battlefield 4. Se imaginarán que todo esto nos agarró de forma desprevenida a los seguidores de la serie. Así comenzó a verse por toda la red una ola de ideas, especulaciones y pedidos.

Los meses pasaban y no teníamos información clara o trailer alguno que nos pudiera calmar la sed que nos generó la ansiedad de un nuevo lanzamiento del picoroso fichín. Un día comenzó a circular un breve trailer del modo historia e inmediatamente se pudieron notar mejoras considerables. Características fuertes como el modelo de los personajes que tenían un impresionante realismo, sobre todo en los detalles faciales, donde parecían estar muchos pasos delante del trabajo que tienen los modelos en Battlefield 3.

El trailer también resaltaba la gran dimensión de las áreas de combate. Ahora sabemos que esto mejora la experiencia del modo historia, porque permite al jugador optar entre distintas tácticas. Vamos a poder utilizar vehículos, disparar a la distancia, tener enfrentamientos en combate cercano, revelar posiciones enemigas o dar órdenes a los miembros de nuestro pelotón de la misma forma en que funciona en el modo multijugador.

Todas estas características generarían un gran cambio en el modo historia, afirmando que los desarrolladores no sólo se preocupan por el modo multijugador, algo que habían intentado en Battlefield 3 pero no habían logrado con la contundencia suficiente. Para aquellos que todavía dedicamos unas horitas en los modos single player/historia/las campañas, los cambios nos complementan más la experiencia a la hora de perdernos de lleno en nuestro amado mundo de los videojuegos.



Frostbite 3... ¿Tan rápido? ¿Estás seguro, miko?

Sí, sí... En lo personal, una de las novedades más impactantes sobre Battlefield 4 fue que anunciaron el nuevo motor gráfico llamado Frostbite 3. De inmediato me pregunté si realmente era necesario una nueva versión en vez de trabajar sobre la última, ya que es por demás poderosa. Los que conocen el juego saben de lo que hablamos aquí. A medida que pasaron los meses y se fue mostrando más material sobre el poder del Frostbite 3 engine, la cosa comenzó a tener sentido. ¿A qué me refiero con esto, mikos tontos? Es sencillo, en el modo multijugador de Battlefield 3 podemos experimentar distintas situaciones como parte de una edificación que vuela en mil pedazos, haciendo que ensuciemos nuestros pañales, aunque son pocos los edificios que caen completamente como sucedía en Battlefield: Bad Company 2. Esto es algo que la comunidad reclamó muchísimo desde el lanzamiento del juego y por eso es que ahora no solo seria modificado, sino que tendría una nueva y gran importancia en el desarrollo de las partidas. Que el ambiente sea destructible nos da la chance de elegir distintos caminos para llegar a un punto tanto en la campaña como en el modo multijugador. Aunque es en el modo multijugador donde logra tener más peso y genera mayor emoción por finalmente poner nuestras garras en el fichín. Ahora podremos no sólo derribar una pared sino modificar el entorno entero de un mapa. En la E3 se pudo ver cómo en el mapa Siege of Shanghai un pelotón completo derribaba unas columnas en la bandera del metro y un tanque que se encontraba exactamente arriba de esa

zona caía envuelto en escombros, momento en que la mi-cada desde luego aprovecha colocando C4 y haciéndolo volar al infierno. ¡Pero esto no fue lo más emocionante, mikos, hay mucho más! Fue verdaderamente increíble cuando se vio caer un rascacielos completo y la bandera –objetivo para el team de la partida– que estaba en el último piso acabara entre los escombros. Esto es lo que EA llamaría "Levolution". Un juego de palabras refiriéndose a la evolución de los escenarios que de forma dinámica podrían cambiar influyendo en el resultado de una partida.

Al ir enterándonos de características como estas que tendría el juego, es que aquellos más escépticos comenzamos a comprender el porqué de un nuevo motor gráfico y todo el potencial que puede llegar a tener. No sólo para este fichín –que en lo personal es el que más me interesa– sino para otros títulos que se desarrollen utilizando el mismo motor.

Igualmente eso no es todo. Aquellos herejes que juegan este tipo de fichines en consolas, tendrán la chance de correrlo a 60 cuadros por segundo de forma constante en las consolas de nueva generación, PS4 y Xbox One. Esta noticia fue una de las que más alegró a la mikada consolera, ya que les brindaría la oportunidad de experimentar lo que los usuarios de PC conocemos hace tiempo. [N. de Ed.: Muhahaha, qué maligno es este mico feo de Insane!] Aún cuando a mí no me interesa jugar un FPS en consolas, porque soy un miko macho y rudo que disfruta sus combates virtuales como corresponde, debo decir que es interesante ver cómo corre un fichín de esta magnitud y tecnología en las poderosas máquinas de Sony y Microsoft.

Hablemos del multijugador

No hay duda que el mayor atractivo de este FPS es el modo multijugador. Más cuando tenemos la chance de entrar en batallas de hasta 64 jugadores. A diferencia de Battlefield 3, que en consola tenía un número distinto de cantidad de jugadores que en su versión de PC, esta vez ambas versiones tendrán el mismo límite. Una vez más es un cambio muy positivo para aquellos (malditos herejes, jeje) que decidan comprarlo para consolas. Y si bien en PC ya estamos acostumbrados a adentrarnos en el caos de una batalla de tantos jugadores, sin dudas que va a ser una experiencia completamente distinta para los quemados de BF en Xbox y Play con todas las nuevas características.

Tanto de la E3 como de imágenes o videos que se filtraron en Internet, comenzamos a ver que ahora la personalización de vehículos o equipamientos de cada soldado había cambiado. Comenzando por la interfaz, una aparentemente mucho más fluida, nos encontramos con más opciones a la hora de modificar nuestro arsenal.

No sólo tendremos más armas sino que ahora, por ejemplo, está la chance de utilizar dos miras a la vez. Al elegir un arma vamos a poder combinar una mira con aumentos como la ACOG 4x junto con la clásica mira del arma, permitiéndonos tener mayor versatilidad y dependiendo del ambiente que nos encontremos. Algo que es por demás práctico, se los puedo asegurar. Mikos... piensen que están avanzando de bandera en bandera con su unidad, logran capturar una bandera que sólo estaba siendo defendida por un pequeño grupo de soldados y al intentar avanzar a la siguiente bandera se topan con un tanque Chino ZTZ-98 que los sorprende por uno de sus flancos. De inmediato corren a protegerse con los edificios, pero esto no es garantía de nada, sólo segundos de tranquili-





dad. Tu unidad se separa, tres atacan el tanque y otro soldado junto a vos están solos para capturar una posición ubicada en el subte. La mira de tu rifle M416 tiene demasiado aumento para distancias tan cortas y ahí es donde la mira clásica del arma pasa a marcar una diferencia importante en mantenerte vivo en situaciones donde otros feos necesitarían demasiados cambios de pañales. ¿Qué? ¿Les parece que estoy algo loco? Bueno, sí, un poco... O no... ¡Quizás sólo jugué la versión Alpha! ¡Muajajaja!

Como notarán, la personalización de las armas ahora será mayor que en Battlefield 3. También podremos optar por elegir distintos camuflajes para el arma. Algo que a mí me encantaría ver en BF4 sería el nivel de personalización de armamento que tiene Medal Of Honor: Warfighter, donde podemos modificar el arma de forma prácticamente completa. Si bien vimos que en este aspecto MOH ya es superior a Battlefield 3, nos encantaría que en BF4 nos sorprendieran con aún más mejoras.

Para aquellos amantes de los vehículos, también hay interesantes novedades. Por ejemplo, los helicópteros ahora tienen una mayor fluidez de movimiento, que hace que el pilotearlos sea bastante diferente a las anteriores versiones del juego. Esto se hace notable cuando te encontrás en una zona urbana y además de estar atentos a los ataques enemigos tenés que andar esquivando edificios. Pero no es el único vehículo que ha tenido modificaciones, los tanques ahora deberán ser utilizados de una forma más táctica. La recarga de municiones se produce de una forma más lenta por lo que tendremos que ser más precisos al disparar. Cualquier error nos podría exponer al fuego enemigo.



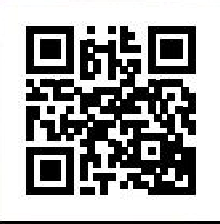
Esto no es todo. Las batallas navales también estarán presentes. Según lo que han comentado, que de esto no hemos visto más que un muy corto video, también habrá submarinos. Pero lo que sí vimos en la E3 como en la versión Alpha del juego fueron los botes patrulla, sumamente divertidos de usar. Tienen suficiente armamento como para arrasar con infantería o incluso complicarle la existencia a los tanques.

Hasta hoy sabemos que no sólo serán la clásica guerra de tropas de americanos versus rusos, sino que también se incluirá al ejército chino. Hasta el momento fueron confirmadas estas tres facciones. Ello significa que podremos encontrar mucho más armamento, equipamiento, uniformes, vehículos y quizás otras sorpresas al tener al menos tres ejércitos de distintas naciones en el juego. Quizás DICE se decide a sorprendernos e incluye más en la versión final.

Como habrán podido ver, son muchísimas las novedades que nos traerá el nuevo Battlefield 4. Ni se imaginan el grado de ansiedad que genera esto en los mikos adictos [N. de Ed.: y feos] como yo. A esperar por el 29 de octubre, camaradas peludos. Quizás nos crucemos en el campo de batalla y les haga probar el filo de mi cuchillo mientras me robo sus chapas de identificación. Jejeje.

BATTLEFIELD 4
EL SORTEO DEL PICOR

Por gentileza de EA, **sorteamos** con esta edición de la revista y en exclusiva para nuestros lectores 10 copias de **BATTLEFIELD 4 (PC)** y una consola **XBOX 360 "tuneada" estilo BF4 exclusiva.** ¡Sí, como lo leen!



IN POSITION! PARA PARTICIPAR

1. Ingresen a bit.ly/1a25BKm (o usen el QR) y dejen sus datos en el formulario.

2. Sigan las instrucciones del sorteo para duplicar o triplicar las chances de ganar.

3. ¡Crucen los fusiles!

HAREMOS DOS SORTEOS | Cada uno de los primeros diez lugares –sorteados vía random.org– recibirán un código de descarga oficial de BATTLEFIELD 4 para PC (que podrán reclamar cuando el juego sea lanzado, en noviembre de 2013). Los códigos de descarga de BF4 son válidos en todo el país.

El primer lugar en el segundo sorteo se llevará a casita una consola Xbox 360 Especial BF4 (que incluye el juego, sí, micos, y estará disponible antes de la Navidad.).

Atención: El ganador de la consola debe ser residente de la Argentina y los gastos de envío corren por su cuenta. En caso de que el primer lugar resulte alguien que no reside en el país, la consola irá para el segundo puesto, y así sucesivamente hasta dar con el soldado correcto.

Hay tiempo para registrarse en el sorteo hasta el 15 de octubre de 2013. ¡Mucha suerte!

COMPUMUNDO

SABEMOS DE TECNOLOGIA Y QUEREMOS COMPARTIRLO

JUEGOS PS3



$699
CONTADO
THE LAST OF US
SONY PS3 [46497]
Origen: USA
Stock: 20u.



$599
CONTADO
RESIDENT EVIL
REVELATIONS CAPCOM PS3
[46929-46730] Origen: USA
Stock: 20u.

Stock disponible a partir del 10/07

JUEGOS XBOX



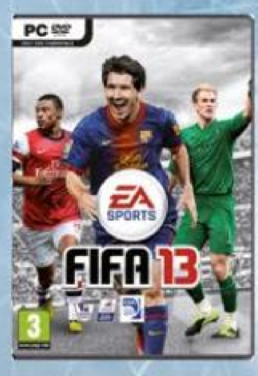
$649
CONTADO
GRID 2 CODEMASTERS
XBOX [46931/2]
Origen: MEXICO
Stock: 20u.



$649
CONTADO
DEFIANCE TRION XBOX 360
[46578/7] Origen: MEXICO
Stock: 20u.

Stock disponible a partir del 10/07

JUEGOS PC

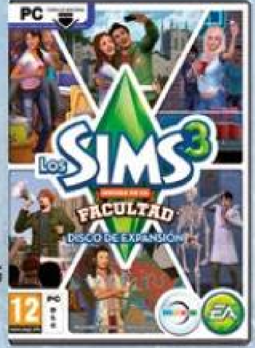


$299
CONTADO
FIFA 13 ELECTRONIC
ARTS PC [43268]
Origen: USA/ARG
Stock: 20u.



$140
CONTADO
BATTLEFIELD 3 END
GAME EA SPORTS PC
[46668] Origen: USA/ARG
Stock: 20u.

Stock disponible a partir del 10/07



$195
CONTADO
LOS SIMS 3, MOVIDA EN LA
FACULTAD EA SPORTS PC
[46667] Origen: USA/ARG
Stock: 20u.

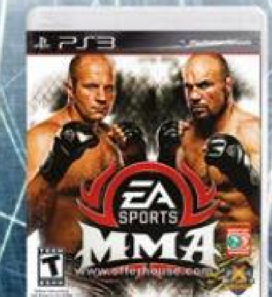
Stock disponible a partir del 10/07

VIGENCIA DE LOS PRECIOS PUBLICADOS EN EL PRESENTE MAIL DEL 01/07/2013 AL 10/07/2013. LOS PRECIOS PUBLICADOS NO INCLUYEN GASTOS DE ENVÍO, LOS QUE PUEDEN VARIAR SEGÚN EL DOMICILIO DEL COMPRADOR. CONSULTE EL PRECIO DE NUESTROS PRODUCTOS, AL 0810-444-7025 O A CAC@COMPUMUNDO.COM.AR (LEY 4435 GCBA).

SABEMOS DE GAMING



$349
CONTADO
RESIDENT EVIL 6
CAPCOM PS3
[45302] Origen: USA
Stock: 20u.



$279
CONTADO
MMA EA SPORTS PS3
[46289] Orígen: USA
Stock: 20u.



$649
CONTADO
BIOSHOCK INFINITE
2KGAME PS3
[46576] Origen: USA
Stock: 20u.

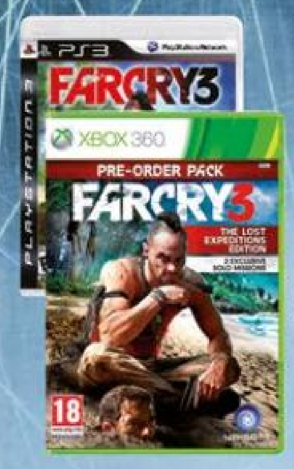
Stock disponible a partir del 10/07



$399
CONTADO
BEN 10 OMNIVERSE
D3P XBOX 360
[44910/1]
Origen: MEXICO
Stock: 20u.



$599
CONTADO
INJUSTICE + LA LIGA
WARNER BROS XBOX
[45963/5]
Origen: MEXICO
Stock: 20u.



$599
CONTADO
FARCRY 3 UBISOFT
XBOX [44914-45105]
Origen: MEXICO Stock: 20u.

POTENCIÁ TU JUEGO



$1299
CONTADO
DS3+CALL OF
DUTY BO+MW3
SONY
[43999] Origen: CHINA
Stock: 20u.



$349
CONTADO
GAMED PAD
XBOX WIRED BLK
[31620]
Origen: CHINA
Stock: 20u.



$799
CONTADO
VOLANTE RACE
PRO X LEVEL UP
[46129] Origen: CHINA
Stock: 20u.

DEPENDIENDO DEL SUJETO CON EL QUE SE OPERE, LOS TIPOS DE FACTURA Y/O TIQUES A EMITIR SON LOS SIGUIENTES: COMPROBANTES EMITIDOS POR RESPONSABLES INSCRIPTOS A MONOTRIBUTISTAS, CONSUMIDORES FINALES, O EXENTOS: COMPROBANTES TIPO "B", COMPROBANTES TIPO "C" NO SE EMITIRAN COMPROBANTES TIPO



Cartas de amor

Luego de casi cuatro años de leer la revista, supuse que era tiempo de escribirles y, principalmente, agradecerles por brindarme horas y horas de diversión mientras leía sus aventuras en el mundo del fichín.

Tenía solamente 10 años cuando mi hermano llegó a casa, revista en mano. Ese fue el día que conocí la obra maestra que es [IRROMPIBLES]. Hoy, 21 de junio, con 14 años, todavía me divierto leyendo la revista y esperando con ansias el próximo número.

Para finalizar, quiero agradecer a Imanol Armendáriz (Spacecowboy) y a Tom Esteban Diana (Tomdan) por invitarme a la obra de arte que es Distant Worlds: Music from Final Fantasy, y a [i] por ser lo que son.

- Tom Armendáriz

A quienes quieran escribirnos por fuera del sitio, del foro, de Twitter o de la fanpage de Facebook, o sea, oldstyle, manden una paloma mensajera a revista@irrompibles.com.ar

REVIEWS >>>>>>>>

CODEMASTERS | N-FUSION INTERACTIVE | AVENTURA GRÁFICA | PC, MAC, LINUX, IOS

Por Hernán Panessi |@hernanpanessi



Larry Reloaded

O mejor dicho: Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards: Reloaded

A LARRY LE ENDILGARON LA MEDALLA DE ORO en cancherismo. Y a más de 20 años de su lanzamiento como pura aventura mitad gráfica y mitad texto, llega una remake –Reloaded, le dicen, con gráficos HD, voces en inglés y una mina nueva, Jasmine– para que Larry siga intentando cumplir con el primer objetivo de todos los objetivos.

Larry es medio pelado. Pero de esas peladas sin onda. Tiene entradas que son, también, la contraseña a una edad donde la pose adolescente queda mal: los cuarenta. Viste saco arremangado –setentoso– y chalequito haciendo juego. Zapatos marrones, cinturón a la vista y un colgante digno del peor Flavor Flav. Su andar es un cancán: cansino y canchero. Ese es Larry Laffer. Y su objetivo se hace carne. Larry quiere perder su virginidad y encontrar el verdadero amor.

....

–Look out ladies! I'm finding love tonight! –dice él (con subs en castellano).

Y que eso lo diga Larry –esperanzado– no es una advertencia sino, más bien, una invitación. Lo mismo que un disclaimer precoz que reza: "El juego contiene algunos elementos en su guión que podrían no ser aptos para niños" (y después te pone a responder preguntas para comprobar si sos mayor de edad). Y como en aquel clásico de 1987 que publicara Sierra Online, todo convida a la curiosidad y es muy divertido. Avanzar en la aventura depende de cuánta magia le metemos al mouse para que, sí, Larry la meta. No importa si el lugar es un callejón, una cantina, una iglesia o el bunker de un científico loco. Claro que ya no está la transgresión de aquella época en que Larry escandalizaba con sus desopilantes maniobras de playboy fracasado y sus chicas generosas –muy– de curvas.

Larry Reloaded se financió a puro Kickstarter. Más de 650 mil dólares obtenidos a través de 14 mil "backers" hicieron posible la (¿nueva?) experiencia videojugabilística. Es que con esta vuelta se da, también, el regreso de Al Lowe, el papá de Larry, que para esta remake contó con su viejo camarada Josh Mandel y la música de Austin Wintory, el bestial compositor de Journey.

Parte de la promesa era que el equipo encargado del trabajo añadiría contenido extra y no se contentaría con rehacer el juego original. Y, pese a tener algunos problemas formales, la experiencia deviene interesante, sobre todo para los nostálgicos. Incluso contando con la rusticidad de una aventura gráfica a la vieja usanza, el juego se presta para el goce. Ojo, vale mencionar que ciertos artilugios vetustos, llevados a la práctica, cansan. Pero la magia sigue ahí, a pesar de eso. A pesar, también, de que el pobre Larry no la pone jamás. Sin duda, es el antihéroe más grande de la historia.

....

Reloaded mantiene la esencia del juego original, superándose a nivel gráfico y apelando siempre a la nostalgia de los quemados que hoy tienen la misma edad que el protagonista. O, en tal caso, para muchos: entronizando en la nostalgia-de-lo-no-vivido. Casi una certeza: difícilmente empate con criaturas criadas al calor de las balas de un BF4 o con la orgía visual de un GTA5. Pero, sabemos, el bastión de hardcore gamers es de +40 y, por eso, Larry siempre será Larry. Y, basta de mentiras: Larry fuimos, somos o seremos todos nosotros. [i]

[IRROMPIBLES]

QUÉ ONDA: Los amantes del vintage, de parabienes. La actualización cuidada de un juego que hizo historia.

LO BUENO: Volver a ver a Larry con las mismas ganas, con la misma ropa, con el mismo porte y, sí, con mejor resolución. Sumen 10% si son fans de Larry.

LO MALO: La burocracia de la derrota: ¡perder es volver a empezar!

70%

Por Tomás García | @Zripwud



Metro: Last Light

El esperado regreso al infierno subterráneo

ARTYOM TREPA UNA MONTAÑA DE CHATARRA ININTELIGIBLE, llega a la cima y sus ojos, desacostumbrados al radiante poder del sol, lagrimean, añorando otra época sin radiación y oscuridad eterna. Observando la poderosa estrella que flota sobre su cabeza, pierde noción del tiempo. Su respiración cada vez más agitada empaña la máscara que le cubre el rostro. Un pitido lo arranca de su abstracción, mira el reloj en su muñeca izquierda, y ágilmente cambia el filtro de la máscara de gas que preserva su frágil existencia.

INTERPRETACIÓN UCRANIANA DE UN CUENTO RUSO

En el mundo creado por el autor ruso Dmitry Glukhovsky, la vida en la Tierra sufrió un profundo cambio de un día para el otro, cuando la existencia de millones de personas encontró un repentino fin, y solo los suficientemente veloces para buscar refugio sobrevivieron en las cavernosas venas del Metro ruso.

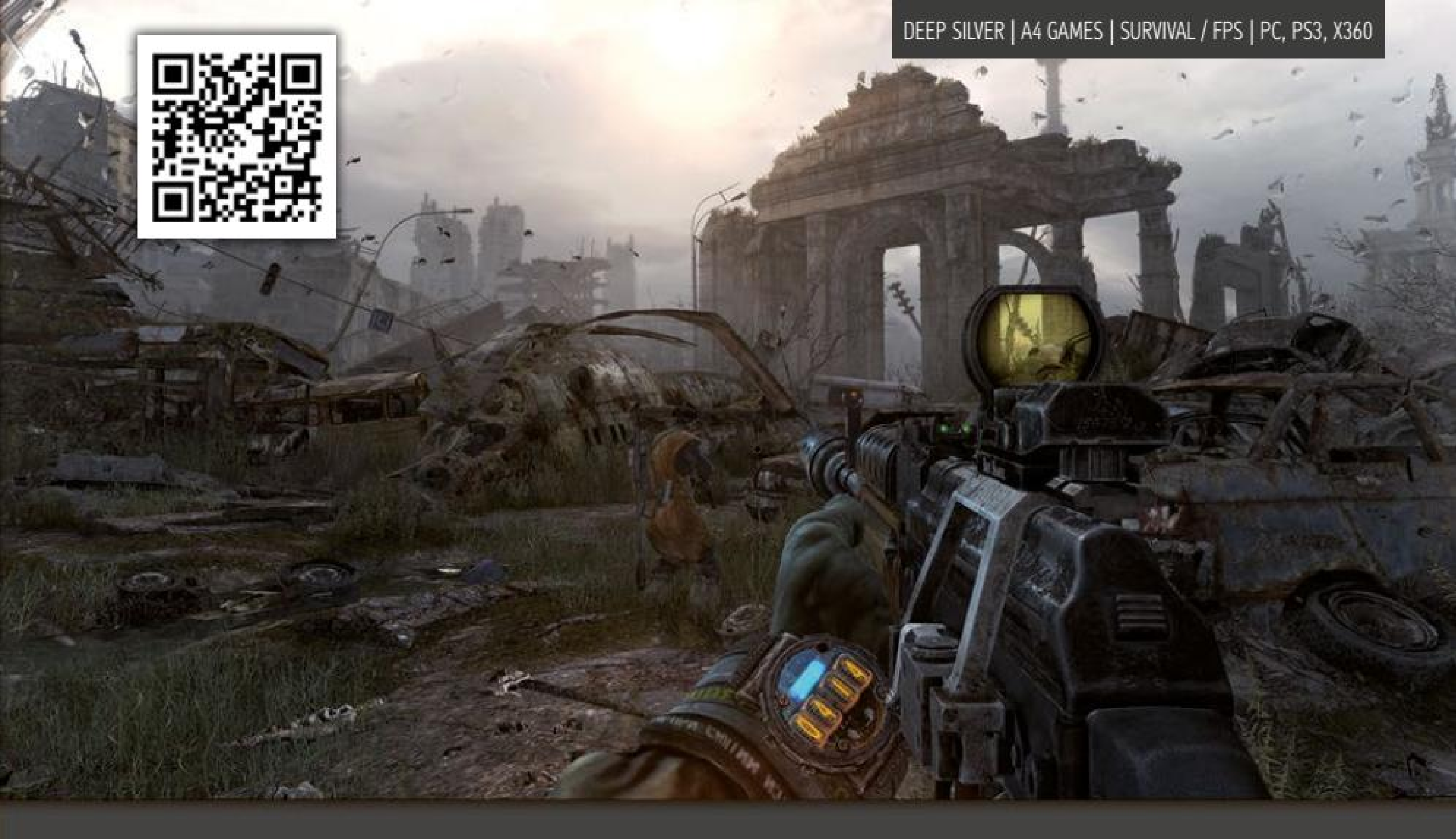
Metro 2033 fue el primer juego de la serie y la primera novela, y Last Light construye sobre la historia contada tres años atrás, agregando elementos de la secuela literaria, Metro 2034. Volvemos a ocupar las botas de Artyom, quien debe lidiar con las consecuencias del "final malo" del juego anterior. Después de cometer actos que debieron acabar con la civilización mutante que habitaba la superficie, conocidos como Dark Ones, el conflicto parecía resuelto...

No todos los Dark Ones murieron en ese ataque y el único sobreviviente se acerca a Artyom en una de sus guardias, matando a todos sus compañeros, excepto a él. Históricamente, los Dark Ones no buscan entrar en guerra con los humanos, pero sus poderes psíquicos son de tal magnitud que con su mera presencia son capaces de arrastrar a un hombre a la locura. Estas tensiones escalan a una guerra civil entre las varias facciones del Metro por las que Artyom debe navegar en busca del mutante sobreviviente.

EL DIABLO ESTÁ EN LOS DETALLES

Como su predecesor, Metro Last Light es un shooter lineal. Y aún así de vez en cuando ofrece algunos desvíos del camino principal para explorar, lo que varía el paso del juego y permite encontrar municiones y otros escasos recursos. Last Light nos muestra un mundo construido con un exhaustivo nivel de detalle, al punto donde no hay que hacer ni un poco de esfuerzo para introducirse en el apático universo imaginado por Glukhovsky. Y por más lineal que sea la aventura, explorar un mundo con tanta riqueza visual es un terrorífico placer que mantiene su gancho de principio a fin.

Y la riqueza de este mundo se hace carne en las precarias vidas de sus ciudadanos y las conversaciones que tienen. Artyom no tiene voz, pero tiene oídos muy agudos y gran parte del mundo lo crean sus habitantes. Sus diálogos pintan el entorno de una manera mucho más viva y concisa que cualquier cutscene. Pero también podemos ver esa riqueza de detalles en los mensajes escritos en las paredes o en los radiactivos vestigios de lo que alguna vez fuera Moscú. Desde lo poco confiable que son las destartaladas armas, usar el



encendedor para iluminar tan solo un poquito más los oscuros pasillos, limpiar la máscara de gas cuando se mancha de polvo y sangre o estar atento al reloj para saber cuándo cambiar el filtro de aire. Esta clase de detalles le dan vida al mundo de Metro.

Antes de la primera hora de juego, Last Light deja en claro que está lejos de ser un FPS descerebrado. La acción en sí no está para nada mal tampoco. La mayoría de los enfrentamientos con enemigos humanos soportan varios tipos de enfoque, ya sea a los tiros limpios o de manera silenciosa, despachando enemigos uno por uno entre la oscuridad. Afortunadamente, todo lo que es stealth fue pulido, es mucho mejor que antes. La inteligencia artificial es un poco más despierta y el juego hace un excelente trabajo con la música para saber cuándo estás escondido y cuándo te pueden ver. Muy intuitivo.

DISPARANDO PLATA

Pero lo más interesante es que la decisión del curso de acción que tomar no pasa únicamente por gustos, también por los recursos disponibles. Como el anterior, las balas no son fáciles de encontrar y están divididas entre las que solo sirven para disparar y las que están en excelente estado y, además de dispararse, pueden usarse como moneda para comprar equipo, mejorar armas y municiones. Esto crea un tenso balance entre querer ahorrar balas y sentir la decepción en cada disparo con balas de calidad.

Todo el esfuerzo puesto en los detalles del mundo se ven reflejados en la historia, que nos lleva de una punta a la otra a lo largo del sistema subterráneo ruso conociendo varios personajes interesantes y con ciertos giros que en su mayoría son inesperados y nos mantienen ansiando más respuestas. Gracias a la opresiva atmósfera no solo ofrece situaciones terribles y angustiantes, también un rico contexto político/social y un importante mensaje anti-guerra de trasfondo que no viene nada mal en una industria que suele glorificar las fuerzas armadas.

TAN BUENO QUE ES... ¿MALO?

En comparación al original, es una experiencia mucho más pulida. Pero esto no viene sin sus contras. Para la mayoría será un alivio o un simple detalle, pero los fanáticos del primero van a sentir que muchos de los sistemas fueron simplificados. Aunque no hace al juego peor, definitivamente se siente como que le falta algo. La mayor crítica que podemos hacerle es ceder demasiado. El original no solo era opresivo, también intimidante, en gran parte por sus defectos. Esas decisiones de diseño que lo hacían más difícil (y a veces frustrante) hoy no están presentes, lo que en cierto modo disminuye la experiencia.

Aún más que su predecesor, Metro: Last Light es una maravilla técnica. Desde sus gráficos y sonido, hasta la maestría con la que cuenta su historia a través de los mismos habitantes del mundo. Y lo logra con tanta sobriedad, que por momentos es fácil olvidar que no es más que un shooter lineal. No es un juego para cualquiera, su paso lento meticulosamente diseñado obliga a detenerse en cada detalle y la opresiva atmósfera es tan poderosa que correr no es una opción excepto cuando la vida está en peligro. i

[IRROMPIBLES]

QUÉ ONDA: Un terrorífico viaje que vale la pena disfrutar.

LO BUENO: Una experiencia más pulida, excelente acción y stealth, un mundo que vibra por sus detalles. Brillante el apartado técnico.

LO MALO: La IA en las secuencias de stealth, la simplificación de muchos de sus sistemas.

86%

ELECTRONIC ARTS| INSOMNIAC GAMES | THIRD PERSON SHOOTER | PS3, X360

Por Pablo Planovsky | @PabloPlanovsky



Fuse

Uno para todos

UN MERCENARIO BOCÓN, un detective que busca justicia, una asesina profesional y una espía experta en informática: ese es el equipo de preparado para detener a una organización que planea utilizar tecnología alienígena para crear armas de destrucción masiva. Apagarán el fuego con gasolina...

Fuse es el nuevo juego de Insomniac Games, la empresa responsable de la serie Ratchet & Clank y Resistance, con la particularidad que este es el primer juego multiplataforma de la compañía. Pero las similitudes con los otros títulos saltan a la vista: podemos jugar con uno de cuatro personajes protagónicos (los miembros de Overstrike 9, título con el que fue anunciado el juego en el 2011) para detener a los villanos y salvar la galaxia. Si el resumen argumental suena trillado, es porque lo es: el principal atractivo del juego es utilizar las armas especiales que utilizan la tecnología Fuse. ¿Qué es Fuse? No importa, es un McGuffin. Sólo tenemos que saber que en manos enemigas es peligroso pero, en las nuestras, divertido.

Además de contar con armas genéricas, Fuse permite que cada uno de los personajes tenga una suerte de habilidad especial: así, Dalton tendrá una escopeta que activa un escudo para proteger a todos los miembros del grupo, mientras que Izzy posee una ametralladora capaz de cristalizar a los enemigos. Cada una de las cuatro tiene ventajas y desventajas: el juego promueve el trabajo cooperativo. Las escaramuzas con otros jugadores (online u offline) son mucho más divertidas que cuando uno intenta jugar solo.

Uno de los mayores problemas de Fuse es que la I.A. de los compañeros, cuando jugamos offline, o cuando el equipo no está completo, es bastante pobre. A menudo los personajes controlados por la I.A. caen lastimados, son incapaces de rescatarnos a tiempo y carecen por completo de algún atisbo de táctica de ataque o defensa.

La falta de imaginación en la concepción de Fuse logra ser solventada por el caos que llena la pantalla cuando se trata de eliminar oleadas infinitas de enemigos con compañeros humanos. Uno de los modos de juego de Fuse es Echelon, donde tenemos que sobrevivir ataques infinitos mientras todo explota a nuestro alrededor.

Jugar a Fuse se siente un poco como uno de esos viejos shooters de los arcades donde nos entreteníamos sin esperar una historia demasiado compleja o trascendental. Acá se trata de disparar y... disparar. Esa concepción algo anacrónica hace que la campaña para un jugador se vuelva monótona y carente de emoción hasta en los enfrentamientos finales. No hay misiones secundarias, no hay minijuegos, y la táctica de ataque sigiloso apenas logra demorar unos segundos el conflicto armado. El diseño de los niveles, aunque lleno de colores y explosiones por las armas especiales, es tan genérico como el de los personajes: estaciones espaciales, bases lunares y mechas malvados. Ni la originalidad ni la narración son elementos que fortalezcan al producto final. Aquí se trata de acumular puntos, ganar experiencia, modificar algunas armas y de vuelta salir al campo de batalla. Eso sí: hay que salir acompañado. [i]

[IRROMPIBLES]

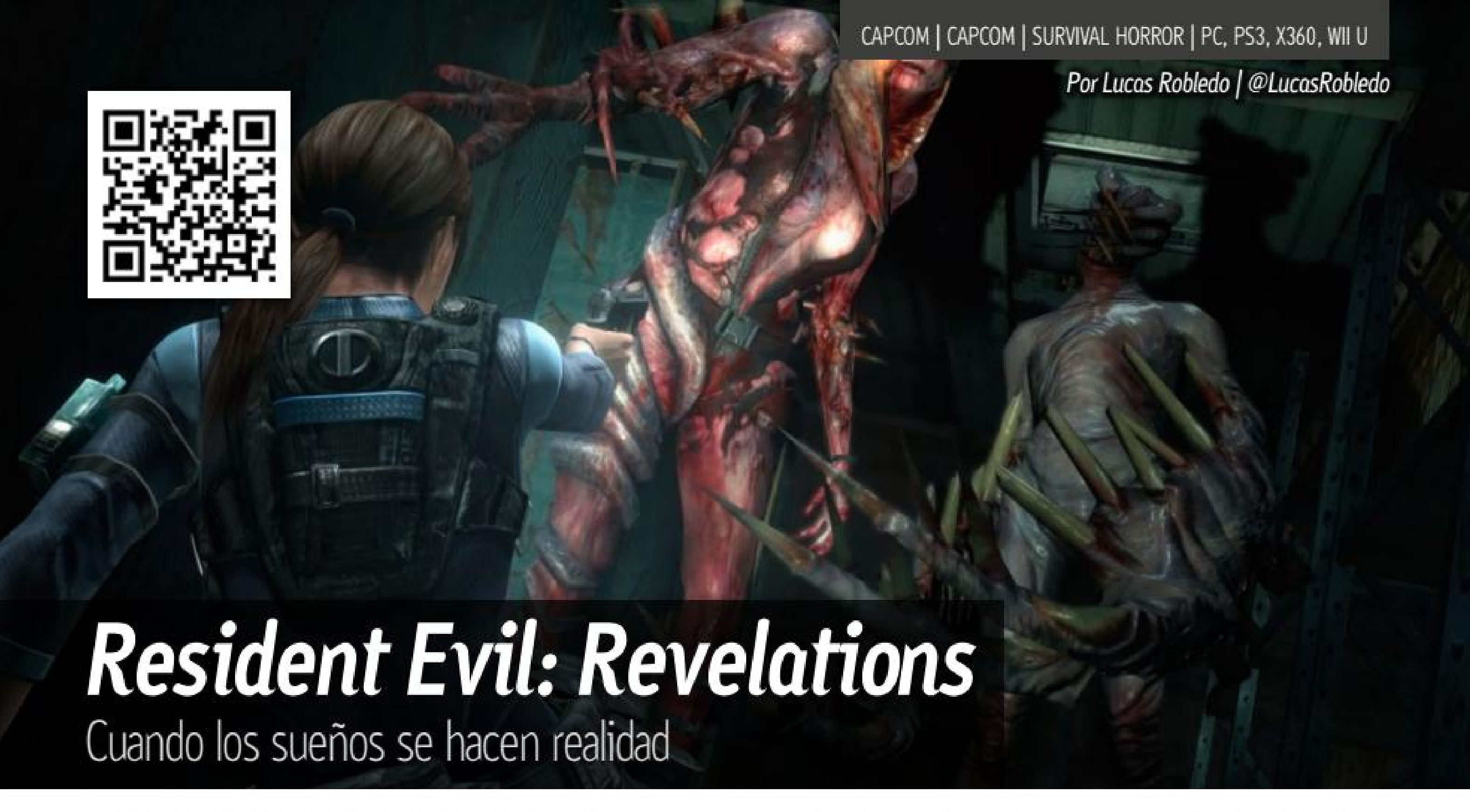
QUÉ ONDA: Acción para cuatro jugadores con armas especiales que aumentan el caos.

LO BUENO: Cada personaje tiene un arma única. Acción en todo momento. Los protagonistas son carismáticos.

LO MALO: Terrible I.A. El diseño de los personajes y de los niveles es demasiado genérico. No hay mucho que hacer además de disparar.

60%

Por Lucas Robledo | @LucasRobledo



Resident Evil: Revelations

Cuando los sueños se hacen realidad

EN SU VERSIÓN PARA NINTENDO 3DS, el juego proponía un antaño repaso, un melancólico y moderno impacto para los fanáticos. Pero algunos mortales, solo pudimos vivirlo mediante trailers y video gameplays. Con suerte, jugarlo algunos minutos en la consola portátil de algún amigo. Hasta ahora.

Los que somos fanáticos de la saga Resident Evil nos hemos perdidos algunos exponentes que aparecieron exclusivos para diferentes consolas. Y entre ellos, imposible no nombrar a Resident Evil Revelations, originalmente lanzado para Nintendo 3DS a principios de 2012, y catalogado como el mejor exponente de la saga de los últimos años. Y claro: todos los fanáticos, si bien disfrutamos las últimas entregas cargadas de acción, anhelábamos ese viejo y clásico concepto que tanto caracterizó a la saga, esa estructura típica del Survival Horror de tener que investigar mucho y actuar solo cuando es necesario.

Capcom, quizás impulsada por las múltiples reseñas positivas del juego, decidió adaptarlo para las consolas domésticas y la PC, haciendo lo que comúnmente se llama "port". Es decir, el juego a nivel código es exactamente el mismo, solo se le retocan algunas pequeñas cosas, como los controles (dependiendo de cada consola) y lógicamente todo lo que a gráficos se refiere, ya que esta entrega es en 720p a diferencia de su formato original para la 3DS. Está bien: muchos exigentes alzarán la voz diciendo que los gráficos no están a la altura de lo que nos tienen acostumbrados las consolas como Xbox 360 o PS3... pero vamos, ¡es un port! Y lo que le sobra a este juego es diversión y entretenimiento para compensar cualquier otro aspecto.

Y así es como de entrada, para quienes no lo conocen, el juego nos pone en la piel de la bella Jill Valentine, acompañada de Parker Luciani. La historia nos cuenta que Chris Redfield y Jessica han desaparecido. Lo único que sabemos son sus coordenadas, que los sitúan a ambos en el medio del océano, sobre un enorme barco llamado Queen Zenobia. Nuestra tarea será abordar la nave y encontrarlos. Pero claro, en el camino no solo tendremos los típicos puzzles, también a un sinfín de enemigos denominados B.O.W.s (Biological Organic Weapon) y otros muchachos con pocas pulgas que intentarán complicarnos (y quitarnos) la vida.

Contado con una narrativa bastante cinematográfica, el juego va y viene en el tiempo contando el antes y el después de las misiones. O sea que tendremos que encarnar a Jill tanto en la misión que da vida al juego, como en la investigación previa. De la misma manera, también vamos a cambiar de personaje y encarnar, en ciertos momentos, al resto de los personajes involucrados en la historia para descubrir el otro lado de la verdad. Todo esto con una perfecta sincronía y un estilo narrativo claro y firme, que no nos hace perder y genera una intriga más que suficiente para que la historia nos atrape.

Como en las primeras entregas, el terror, el suspenso y los momentos de tensión son la apuesta fuerte del juego, generando climas y situaciones tensas que harán que nos aferremos lo más posible a los controles sin parpadear. Un barco abandonado y a la deriva en el medio de la noche ya supone un clima bastante opresivo, pero a esto hay que sumarle la oscuridad de muchos de los cuartos a recorrer, las sorpresivas entradas de los enemigos, las distintas localidades, la dificultad, los jefes... y un sinfín de condimentos que hacen de este juego una entrega imposible de no jugarla. [i]

[IRROMPIBLES]

QUÉ ONDA: Por lejos, la mejor entrega de la saga de los últimos años. Sí, la mejor.

LO BUENO: La vuelta a las raíces, el darse cuenta que un juego así no podía estar solamente en una consola.

LO MALO: Sería óptimo que CAPCOM hiciera más juegos así pero originales, sin andar "porteando" títulos.

89%



THE LAST OF US

El último gran juego

EL TRONO POR EL MEJOR JUEGO DE ESTA GENERACIÓN era ya difícil de ser reclamado. Parecía imposible que en la vejez de la Play 3 (con el "toro orgulloso", PS4, esperando pista) la viejita bestia negra pudiera dar su última cornada. Pero apareció un competidor que hace temblar los cómodos sillones de Uncharted 3, Red Dead Redemption y Journey. Hasta Shadows of the Colossus mira para el piso de abajo, preocupado. ¡Tamos grandes, señores!

Algo está emergiendo lentamente en nuestro querido universo gamer. Un cambio radical ocurre frente a nuestros ojos cansados. Los "jueguitos" se están haciendo cargo de que son un arte. Los desarrolladores están conscientes de que acá se están contando historias, y el "cómo se cuentan" está tomando más importancia que nunca.

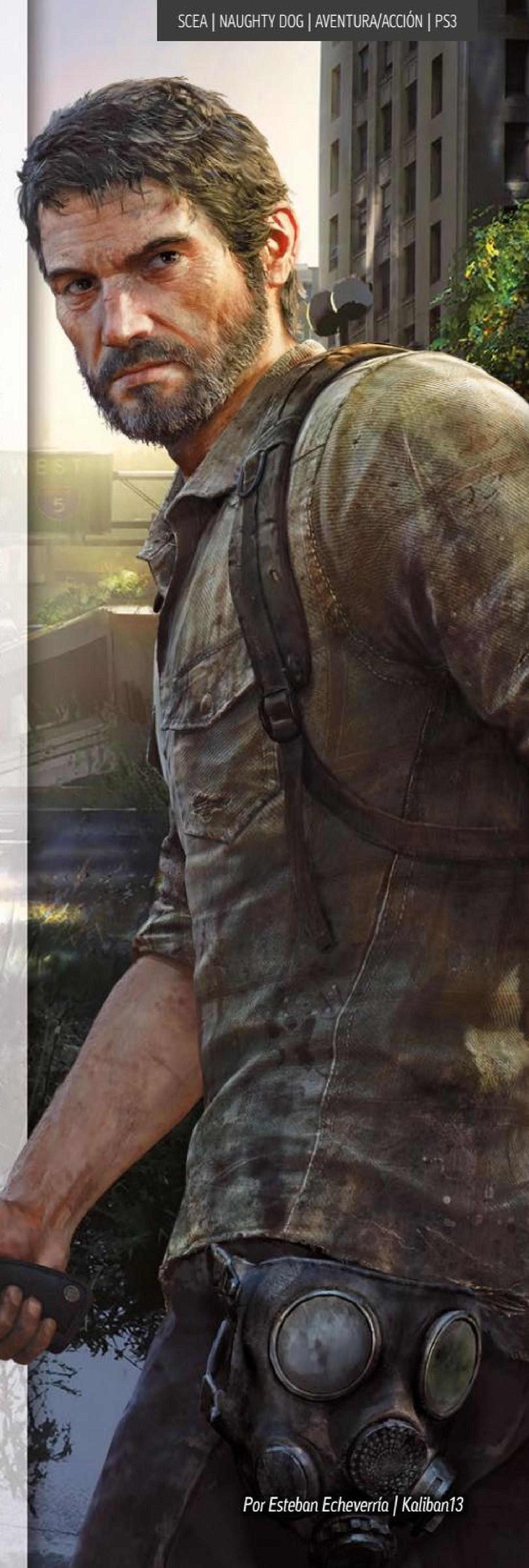
Hace poquito, en una conferencia en la Universidad del Sur de California, Steven Spielberg y George Lucas hablaban de la posible implosión de la industria del cine en Hollywood; y de la necesidad de comenzar a darle bola a la industria de los videojuegos en lo que a contar historias refiere. Pero decían que el problema de los videojuegos como medio narrativo era que todavía no se había logrado que el jugador se identificara con el personaje y pudiera sufrir, reír y preocuparse por él. [N de Ed.: Lo que demuestra la falta de fichín que tienen esos dos ñoños.]

George Lucas [leer con tono americano]: "Contar una historia es un proceso muy complicado. Guías a la audiencia, enseñas cosas. Es una construcción muy complicada. Si permites que la gente entre y haga lo que quiera ya no es una historia. Simplemente es un juego. Los juegos tienen cada vez más trama, pero no una que digas... ya sabes... no va a ser Shakespeare." CLARAMENTE, LOS VEJETES NO HABÍAN JUGADO A THE LAST OF US. [N. de Ed.: ¿Ves?]

LLORÉ...

Lloré con el final de esta historia. Nunca, y con el perdón de John Marston y el monjecito de Journey, me preocupé tanto por unos personajes en un juego. (Hablábamos con Moki por teléfono a cada rato, como viejas discutiendo sobre una novela de Suar). No me interesa, y me parece que es una vergüenza, la forma en que están destripando el argumento en todos los medios especializados.

No es necesario contarles nada de la historia, en [i] preferimos que la conozcan ustedes mismos. Porque si algo caracteriza a The Last of Us, es que desde la primera escena nos desubica. Nos corre de todo lo que supuestamente esperamos de un personaje protagonista. Incluso de cómo se cuenta una historia



Por Esteban Echeverría | Kaliban13

de género survival. No sigue los parámetros establecidos, no sigue las estructuras narrativas clásicas en general, de hecho hay un par de momentos inesperados e implacables con nuestra sensibilidad (A lo "Red Wedding" en Game of Thrones). Esto está más cerca de "La Carretera" de Corman McCarthy, que de "The Walking Dead" de Robert Kirkman. El clima y el significado, por sobre la acción y el género. Esta NO es una historia de Zombies, sino una historia sobre la condición humana, y sobre cómo manejamos las pérdidas y la desesperanza (y acá hay muuuucho de las dos). ¡Qué guión, por Kubrick!

Lo que sí podemos contarles –porque creemos que este conocimiento los beneficiará al comenzar a disfrutar esta historia) es que el "hongo-virus" que afecta a la humanidad, llamado "Cordyseps", ¡existe! Pero, por ahora, sólo afecta a los insectos y arácnidos. Este cronista se enteró después de jugarlo, y si lo hubiera sabido antes, se hubiera impresionado aún más... Así que ya saben. Qué feo. (Pongan en YouTube "Cordyseps" y disfruten con las hermosas imágenes. No coman antes.)



SORPRESA

Y entrando en los valores de producción podemos decir que son impresionantes. Si Uncharted 3: La traición de Drake –también obra de Naughty Dog– había conquistado el podio técnico de PS3, The Last of Us le pasa por arriba. Gráficamente es lo mejor de esta generación de consolas, sin duda. Un espectáculo visual. Y la dirección de arte es colosal. La cantidad de elementos y detalles es algo nunca visto. Casas, museos, universidades, autos, bosques, todo está trabajado minuciosamente y aporta al conjunto. Incluso –algo raro en el género– la mayoría del juego ocurre de día. A The Last of Us no le hace falta la noche para aterrarnos. El mundo está muerto, siempre es aterrador, aunque el sol nos dé de lleno en el rostro.

Pero el aspecto que más destaca es la animación, realmente lo mejor que hemos visto [N. de Ed.: Esteban Echeverría, autor de este análisis, es el director creativo de Nut's Studios e hizo un largometraje animado en 3D estereoscópico, La Máquina que hace Estrellas, entre otras muchas obras]. Miles y miles de reacciones diferentes, miles de pequeños movimientos según lo que pasa en cada escena; fíjense sino la interacción de Joel con el reloj, algo trascendental en el argumento. Cada detalle cuenta. Cada detalle ayuda y empuja a la narración. Nos mete más en la personalidad de los protagonistas, y nos cuenta más sobre quiénes son, cómo ven el mundo, y sobre todo cómo ese mundo los afecta y los cambia para siempre.



Incluso con el movimiento del cuerpo, nos damos cuenta que los personajes no son los mismos que cuando comenzaron la historia. Es tan espantoso todo lo que viven, que es imposible que no los marque de algún modo. Espantoso, en serio.

La espectacularidad y la acción no son parte constante de la jugabilidad en The Last of Us, eso quizás aleje a algunos jugadores que esperan un Uncharted. Acá hay que explorar, andarse con sigilo y cuidar las balas –¡yo terminé el juego con cuatro balas en el revólver, cuatro!). Es necesario construir los botiquines, la salud no se recupera sola. La comida escasea, la luz también. Los enemigos son más fuertes y poderosos, más numerosos, y en algunos casos más inteligentes.

Y acá sí está el único punto negativo que le encontré a esta maravilla. La IA de nuestros compañeros a veces da un poquito de pena. Escondidos vemos cómo caminan entre las piernas de un enemigo y nos descubren, o comienzan a los tiros cuando tendrían que estar escondidos, revelando nuestra posición, cosas así. Solo me pasó una o dos veces, pero me pasó. Y siendo tan jodido, putié como un napolitano. Pero al ratito estaba de nuevo embobado por lo que pasaba. En verdad lo mencionamos porque la IA –como en la mayoría de los juegos– no es perfecta, pero quejarse de eso resultaría injusto al lado de todo lo demás, sin duda un trabajo excepcional.

A todo esto hay que sumarle la maravillosa composición musical del argentino Gustavo Santaolalla [N. de Ed.: Salten



con el QR al video en nuestro sitio, o búsquenlo, vale la pena ver a ese mico enjugándose las lágrimas por la emoción que transmite su partitura]. Santaolalla fue ganador del Oscar en dos ocasiones, y esta es la primera vez que compuso para un videojuego.

El minimalismo musical del particular estilo de Santaolalla, nos sumerge aún más en lo que sucede frente a nuestros ojos, y da el golpe de horno artístico al juego. Las pequeñas y aisladas notas de la partitura, nos atraviesan el corazón en el momento justo en que el guión lo indica, teniendo que hacer fuerza para que no se nos escape un lagrimón gamer (son fosforescentes... salen cada mil años).

En las escenas de acción, los tambores estruendosos nos atacan por todos lados. Y lo más importante, cuando el silencio lo cubre todo, extrañamos los sonidos de Santaolalla, hasta que aparece una nota, aislada, y el conjunto artístico se eleva. De lo mejor que ha hecho en su carrera.

Por otro lado el multiplayer acompaña dignamente. No es la revolución que se venía comentando, pero sí que acompaña al universo que se construye en la historia del single player. En esencia es un juego por equipos, donde el objetivo principal es aplastar al otro grupo, con mecánicas similares a las del juego principal. Tenemos que construir las bombas, los botiquines y cuidar las balas. La supervivencia es cosa de fuertes, y sobrevive el más apto. Esto se vive constantemente, dándole un contexto dramático, que pocas veces se ve en un multiplayer. Algunas muertes son realmente feas, con gente pidiendo por su vida por ejemplo.

El nivel del jugador aquí es reemplazado por un medidor de semanas y días en que nos mantenemos vivos, incluso mide la cantidad de habitantes infectados. Es un detalle interesante que subraya la idea de estar dentro del universo que se presentó en la historia principal.



[GUSTAVO SANTAOLALLA AL TELÉFONO]

Tuvimos la suerte de estar en conferencia telefónica con el mismísimo Santaolalla junto al director creativo del juego, Neil Druckmann, invitados por Sony Argentina. El trabajo de Santaolalla comenzó en el 2011, poco tiempo después de que comenzara la producción del juego, y duró casi hasta el momento del lanzamiento. Esto lo llevó a generar casi el triple de material de lo que está acostumbrado a realizar para un filme. Druckmann nos contó que el impacto al escuchar las partituras del argentino fue tan grande que lo llevaron a escribir nuevas escenas basándose en la música. Groso. ¡Que se repita!

JOEL: "LO JURO..."

Un amigo me dijo hace poco: "Yo no juego videojuegos... yo juego historias". Para los que coinciden con él, esta es una de las mejores historias que se han contado en un videojuego. Y para mí, la mejor dirigida.

Parece que hay algunos DLC en camino, que expandirán la experiencia en single player. La verdad que da mucho miedo. Esperemos que no arruinen un final perfecto. ¡Señores! Otra obra maestra producida por Naughty Dog y una despedida de PS3 para agradecer con emoción.

Larga vida al último de nosotros. [i]

[IRROMPIBLES]

QUÉ ONDA: Hasta me peleé con Moki por escribir la review... y eso que Moki es más bueno que el pan... yo no tanto (Por eso le gané. jijijijiji).

LO BUENO: Guión y dirección perfectos. Música de Santaolalla. Técnicamente impresionante.

LO MALO: Algún que otro problemita con la IA de los compañeros... nada grave.

96%

NINTENDO SPD &INTELLIGENT SYSTEMS | NINTENDO | MINIJUEGOS, HUMOR | WII U

Por Santiago Figueroa | Morton



Game & Wario

Creatividad centrífuga

WARIO NO TIENE LA MISMA FAMA QUE SU ALTER EGO, pero sí bastante. Además de sus aventuras plataformeras, este otrora rival de Mario se consolidó como la cara visible de una saga de títulos plagados de microjuegos, conocida como WarioWare.

Comenzando en GameBoy Advance con WarioWare, Inc: Minigame Mania (allá en el lejano 2003), esta saga catapultó a Wario como el líder indiscutido de los micro-juegos, trayendo consigo a toda consola de Nintendo una nueva entrega repleta, dispuesta a demostrar el potencial del dispositivo. Game & Wario no es la excepción a esta regla. Pero es, a su vez, una completa excepción.

Aquí contamos con 16 minijuegos hechos y derechos, de larga duración y rejugabilidad. Algunos, valen la pena. Otros, meh. Pero Game & Wario oculta mucho contenido ahí donde el ojo no se posa a primera vista.

El contexto de la historia es el usual: Esta vez, Wario ve por TV el evento de presentación de una consola idéntica a la Wii U. Codicioso como todo game designer, Wario se decide a llenarse de plata diseñando un juego que venderá millones.

Arrow y Ski no aportan nada nuevo. Kung Fu es frustrante con su sistema de saltos. Shutter me da esperanzas de un Pokémon Snap. Patchwork es un sencillo juego de puzzle táctil. Ashley es como un Gradius simplificado. Design nos pone a dibujar formas geométricas con el stylus, es repetitivo. Bowling no está mal. Bird tiene la sencillez de un juego retro. En Taxi manejamos un coche en plena invasión ovni, con la tele como vista aérea y el gamepad como vista al frente. Pirates usa el gamepad como una ventana a un mundo más allá de lo que vemos en la tele. Gamer, sin embargo, es la revelación que puede justificar la compra (busquen videos en internet).

En cuanto a los juegos multijugador, hay otros cuatro: Sketch es una especie de Pictionary sencillo pero efectivo. Disco es como un pequeño Guitar Hero en donde nosotros dictamos los comandos que deberá tocar el rival. Islands es como colgar un tablero de dardos en tu pieza, sólo que con unos bichitos muy simpáticos. En Fruits el jugador con el gamepad será el ladrón, deberá camuflarse entre los civiles e intentar robar todas las frutas pasando desapercibido. El resto de los jugadores deberán prestar atención a la TV y pescarlo in fraganti.

En donde termina destacando Game & Wario es en el contenido adicional: Al pasar niveles, obtenemos monedas que sirven para desbloquear una suerte de objetos coleccionables. Algunos de estos objetos son, en realidad, pequeñas experiencias interactivas, sorprendentes y llenas de creatividad. Por ejemplo, una nos permite asomarnos por la ventana a la casa de un gnomo. Al sacudir el gamepad, sacudiremos sus muebles. Él nos verá por la ventana (y estaremos ahí, gracias a la cámara) y se aterrará con nosotros.

Un párrafo aparte requieren los créditos del juego, donde contamos con una ficha personal dedicada a sus realizadores: sus gustos, sus manías, si odian levantarse temprano y si tienen barba, entre muchas otras cosas. [i]

[IRROMPIBLES]

QUÉ ONDA: Colección de minijuegos que aprovechan de formas variadas el gamepad, tanto single como multiplayer.

LO BUENO: El juego Gamer es realmente genial, el contenido extra está cargado de creatividad. Está barato en el eShop.

LO MALO: Pocos minijuegos valen la pena, el resto son olvidables o no muy inspirados.

72%

*Por Ezequiel David Deza | KSI**



FEZ

El sombrero ideal para aventureros y criptógrafos

"Hoy es un día especial", dice la carta del sabio, quien lo invita a unírsele en la cima del pueblo pues hay información que debe compartir con él, y Gomez, el adorable monigote que protagoniza esta historia, parte en su búsqueda. Su pueblo sigue tan bidimensional como siempre y todo parece normal, pero cuando alcanza el punto de encuentro, el sabio le dice que su aventura está por comenzar ¡y se le revela la existencia de la tercera dimensión!

Tras recibir un fez –un pequeño sombrero rojo característico de los países árabes– que le permite ver y explorar lo que lo rodea de una forma que nunca antes hubiera imaginado, algo va mal y queda en él arreglarlo.

Armado con su mágico sombrero, Gomez despierta nuevamente en su habitación y sale al pueblo, ahora capaz de descubrir partes de él que yacían ocultas. Así empieza nuestro viaje por el maravilloso e increíblemente ingenioso mundo de FEZ. No contento con ser un tradicional fichín de plataformas en dos o tres dimensiones, este juego pretende diferenciarse de lo que ya conocemos dando una vuelta de tuerca inesperada. Si bien nos desplazamos por un plano y no hay profundidad, con tan solo presionar un botón podemos rotar la cámara 90° para un lado o para el otro, dejando en evidencia que en verdad el mundo es tridimensional y permitiéndonos recorrer todo lo que estaba escondido. La forma en la que el ambiente funciona depende también de la perspectiva y así es como girando el punto de vista podemos acortar distancias que de otra forma serían imposibles de atravesar.

La misión de Gomez es sencilla: empleando sus nuevas habilidades, debe ir a donde ningún otro monigote ha ido jamás para juntar los cubos que forman un misterioso artefacto y así devolver el balance al mundo. Cada uno de los 32 se halla a su vez fragmentado en 8 bits, los cuales se encuentran dispersos por todos lados, algunos más escondidos que otros. Sin embargo, esto está lejos de ser el verdadero núcleo de este peculiar fichín. Nos cuentan que por cada uno de los 32 cubos, existe un anticubo oculto en algún lugar recóndito. Si bien hallar algunos de ellos involucra habitaciones ocultas con puzzles que nos rompen el coco o pensar "fuera de la caja" –un vistazo a la lista de logros nos da una pista para uno de ellos–, otros requieren mucha exploración, observación y asimilación de simbología que nos llevan a instrucciones o combinaciones de botones que revelan los elusivos anticubos.

*[Este **FEZ** es el mismo que vimos en **"Indie Game: The Movie"** (nro. 8, pág. 20) para X360 Live Arcade, ganador de numerosos premios y menciones, que desde junio se consigue en PC vía Steam y GOG.]*

A pesar de que contiene elementos de plataformas, FEZ podría interpretarse como una colección de ingeniosos puzzles y misterios conectados por un mundo abierto que les da coherencia. Carente de enemigos, obstáculos complicados y penalizaciones severas por fallar, este juego nos permite explorar sin preocupaciones y guarda nuestro progreso al dejar la partida, por lo cual es muy sencillo retomar si hace falta. Con su arte visual y auditivo que resulta sencillo y encantador, así como su excelente jugabilidad y factor sorpresa, FEZ merece un lugar en el corazón de todo fanático del género. [i]

[IRROMPIBLES]

QUÉ ONDA: Un desafiante fichín para romperse la cabeza que se siente clásico y a la vez innovador.

LO BUENO: Dinámico, plagado de cosas por descubrir, puzzles y mecánicas ingeniosas y novedosas, arte.

LO MALO: Suele costar distinguir lo relevante para resolver algunos puzzles, navegar los mapas es algo confuso.

87%

Por Facundo Fernández Lleventon/ Cufa

OBELISCO
BUENOS AIRES

Reversion: The Meeting

Por la ciudad de la furia, donde nadie sabe de mí y yo soy parte de todos

REVERSION ES MÁS QUE UN JUEGO, es otra demostración de que la industria nacional está creciendo, el resultado de que cada vez más argentinos se estén animando a hacer videojuegos y abarcando una amplitud de géneros cada vez más grande.
Los muchachos de 3f interactivo sacaron hace un par de meses la segunda parte de su obra, pero paremos el carro un segundo y hagamos nosotros una reversión para repasar el primer capítulo de este juego.

Reversion: The Escape (La Huída) | Para los que no conocen este fichín, Reversion es una aventura gráfica al estilo point'n click. Lanzado allá por 2012, The Escape es la primera entrega de esta trilogía episódica.

La historia del juego nos traslada al año 2035, en una Buenos Aires abatida en un estado casi apocalíptico y tomada por una organización paramilitar, en el momento en el que nuestro protagonista despierta en una habitación del Hospital Garrahan, afectado por una profunda amnesia que le impide recordar los hechos de los últimos 20 años. Con esta premisa, debemos descubrir quién es y qué le pasó tanto a nuestro personaje como a la ciudad.

Reversion destila una identidad porteña de principio a fin. Desde su genial música con sabor tanguero hasta las localidades de la Capital Federal donde transcurre. Pero tal vez las voces de los personajes sean lo que más nos llame la atención, ya que todas están actuadas en un español rioplatense. Es curioso cómo, al estar tan acostumbrados a juegos en inglés, escuchar uno en nuestro propio acento puede ser chocante. Pero la verdad es que después de un rato las voces terminan resultando queribles. ¡Ah, un dato de color: el mismísimo Víctor Laplace participó del juego haciendo la voz de uno de los personajes!

Por otro lado, el aspecto gráfico está más que bien, con un nivel de detalle admirable y colores muy vivos. La interfaz es muy limpia e intuitiva y ayuda positivamente a la experiencia de juego. Lo único criticable es que el protagonista se mueve un poco lento y desplazarlo por el escenario a veces se vuelve tedioso, pero por suerte podemos acelerarlo haciendo doble click para "teletransportarlo" al lugar deseado, omitiendo la animación de movimiento.

Reversion: The Escape es extremadamente corto. Tanto que casi sería más adecuado definirlo como una introducción a un capítulo, que uno en sí mismo. Mantiene un buen nivel de dificultad, no muy alto, pero desafiante, con algunas situaciones bastante originales. Si nos trabamos podemos solicitarle una pista al juego, teniendo que esperar unos pocos minutos si queremos reclamarle otra. Lo malo es que las pistas que nos





da son demasiado concretas, dejando ligado nada a la imaginación.

Este primer capítulo es gratis y lo pueden descargar para PC desde su página (reversion-eljuego.com.ar). También posee una versión para iOS (publicada por Bulkypix) a $1.99 USD.

Reversion: The Meeting (El Encuentro) | Lanzado el pasado 4 de marzo, con esta segunda parte 3f interactivo apostó a algo más grande. Esta vez se valieron del crowdfunding (que tan de moda está) para financiar el resto del juego, por medio de Idea.me (y de Indiegogo como campaña internacional). Tal vez esa búsqueda de expansión sea la razón por la cual decidieron quitar en el segundo capítulo las voces en español. Justo cuando nos acostumbramos a la entonación porteña, debemos adaptarnos nuevamente al idioma del Tío Sam. Porque convengamos que es un poco raro ver ahora a nuestro protagonista comiendo un alfajor frente al Obelisco mientras habla inglés, je.

The Meeting es notablemente más extenso que el capítulo anterior, y vamos a tener el agrado de reconocer múltiples sitios de la Capital Federal, como el Obelisco (obviamente), la Línea B de subte y otros más. La historia va cobrando un poco más de forma con la ayuda de ciertas revelaciones interesantes y algunos que otros personajes nuevos. Aún así, en esta entrega vamos a encontrar menos personajes con los cuales interactuar y eso por momentos se siente. Es verdad que el argumento lo justifica desde la desolación del entorno, pero el capítulo anterior, que paradójicamente era mucho más corto, nos concedía más situaciones de diálogo.

La dificultad vuelve a presentar un nivel de reto apropiado, aunque si son gamers diestros en este género posiblemente lleguen a predecir varias de las soluciones. El sistema de pistas



fue mejorado y ahora sí podemos calificarlas como tales, porque al ser más escuetas nos orientan en vez de buchonearnos directamente lo que tenemos que hacer.

Reversion: The Meeting resuelve varios de los defectos del capítulo anterior a la vez que trae algunos nuevos también. Aun con sus fallos, sigue siendo un buen juego, con una historia entretenida y bastante pulido. Se nota que le pusieron muchas ganas. No van a encontrar en él nada que no hayan visto ya en el género, pero de todas formas es una interesante apuesta indie, y encima nacional. Pueden conseguirlo en Desura (desura.com/games/reversion-the-meeting) por $5.99 USD.

Esperamos con ansias la tercera y última parte para saber cómo concluye la aventura. ¡Ah, y recuerden que pueden votarlo en Steam Greenlight! [i]

[IRROMPIBLES]

QUÉ ONDA: Una divertida aventura gráfica argentina tipo point'n click.

LO BUENO: El arte es impecable, escenarios bien detallados y la música acompaña la perfección. Es más extenso que el capítulo anterior.

LO MALO: Se extrañan las voces en español. Algunos puzzles pueden resultar facilongos para los más experimentados. No vendrían mal más interacciones con los personajes.

75%

CODEMASTERS | CODEMASTERS RACING | CONDUCCIÓN | PC, PS3, X360

Por Fernando Coun | Shinjikum



GRID 2

El ascenso del piloto mediático

ÉXITO. ¿QUÉ ES EL ÉXITO? ¿Un cuaderno? ¿Una tienda colombiana en línea? ¿Todo eso junto? Busco en el Diccionario de la Lengua Española y encuentro: 1. Resultado feliz de un negocio, actuación, etc.; 2. Buena aceptación que tiene alguien o algo; 3. Fin o terminación de un negocio o asunto. Tres opciones posibles. ¿Por qué no me da la única respuesta que estoy buscando? ¿Cuál elijo? ¿La dos?

Después de años de conducción profesional, sintiéndome un as al volante en los 6 continentes –sí, hasta en la Antártida manejé– vengo a percatarme de que nadie fuera de mi reducido núcleo de conocidos sabe de mí. ¿Es este un signo de fracaso? Los logros los conseguí gracias a mi esfuerzo y eso nadie me lo quita. ¿Por qué entonces no me siento exitoso?

Por ¿casualidad?, al finalizar una carrera –que obviamente gané– me cruzo con un tal Patrick Callahan que me invita unos tragos –después la que manejaba a casa era mi señora. El Sr. Callahan hace alarde de sus conocimientos sobre mi historial de victorias, lo que hasta ese momento no me sorprendía, ya que confiaba en mi popularidad. Pero, en un momento me dice, lástima que nadie te conozca. Imagínense mi cara frente a la de Patrick en ese momento. Como correspondía, le pedí explicaciones –nunca pego antes de que me cuenten el problema. Cuando Pat –en ese momento el alcohol había limado suavemente las barreras sociales– terminó, nos abrazamos y luego le crucé una izquierda directo a la mandíbula, que terminó en el aire.

La propuesta de Pat era simple, organizar carreras en todo el mundo y difundirlas por las principales redes sociales hasta que la principal cadena deportiva –ESPN– nos tuviera en cuenta como para obtener un contrato de exclusividad. Eso, señoras y señores, es el ÉXITO. O eso es lo que Pat entiende por éxito...

Así es como terminé recorriendo las más bellas calles de California, París, Barcelona, Hong Kong, por nombrar algunas, a bordo de una gran variedad de autos, desde VW Golf hasta Pagani Huayra, pasando por Jaguar, Mercedes, Nissan y un largo etcétera de más de 50 modelos. Carreras de eliminación, drift y checkpoints, entre otras no muy lucidas competencias, hicieron de mis habilidades un desperdicio.

¿Desperdicio? Sí, el manejo, tanto de los rivales, como el control del propio auto no está a la altura de los mejores simuladores. GRID 2 es un arcade con alguito de realismo, pero no más. Después de la huella dejada por SHIFT2 Unleashed (Slightly Mad Studios, 2011) quizá pretendía un poco más de simulación. Incluso eliminaron la cámara de cabina (presente en GRID) y la posibilidad de configurar los coches.

Así que después de haber triunfado por todo lo ancho del planeta y contar con una base sólida de fans que me siguen a todos lados –mi esposa agradecida, se imaginarán–, lo único que obtuve fue: Ruido. Ruido. Ruido. ¡No lo soporto más! ¡Que alguien apague estos alaridos demenciales! Ah, y Patrick no era otro que... Belcebú. [i]

[IRROMPIBLES]

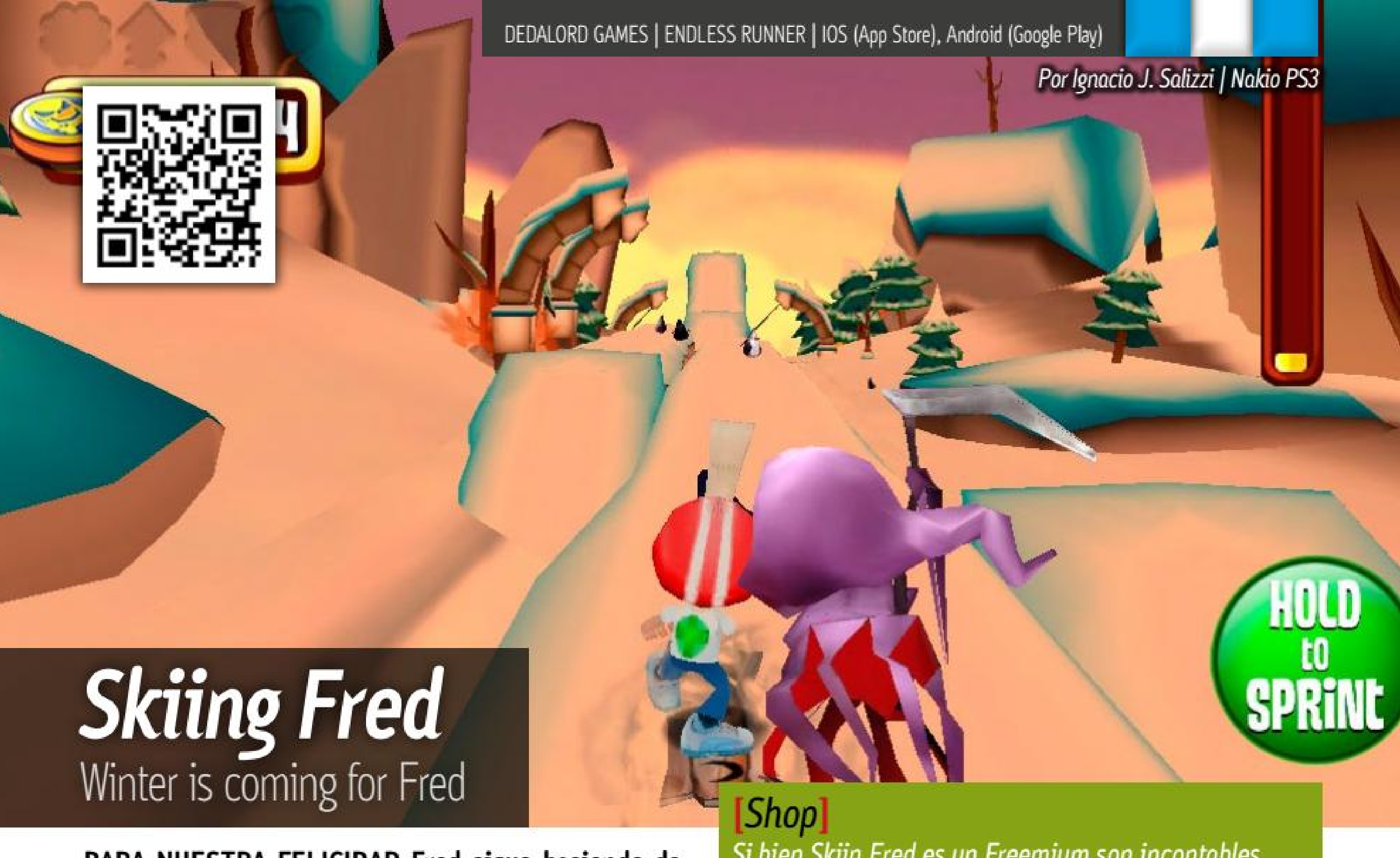
QUÉ ONDA: Esperadísima nueva entrega de GRID que no termina de dejar conformes a los fans.

LO BUENO: Gráficos y sonidos exquisitos. Controles eficientes. Excelente plataforma multijugador.

LO MALO: Los autos no se sienten reales en sus movimientos. Falta de cámara en cabina. La historia se torna aburrida en cuanto a sus modos de competición.

78%

Por Ignacio J. Salizzi | Nakio PS3



Skiing Fred

Winter is coming for Fred

PARA NUESTRA FELICIDAD Fred sigue haciendo de las suyas, ahora en su tercer juego. Primero saltó al vacío con Falling Fred y después fue perseguido por el viejo Grimmy en Running Fred. Ahora la gente de Dedalord Games nos trae un nuevo capítulo de esta franquicia que a esta altura –hay que decirlo– apasiona a cientos de miles de jugadores de todo el mundo, un verdadero mérito para un juego hecho en la Argentina. En Skiing Fred, una vez más, el pequeño muchacho está listo para demostrar toda su destreza haciendo snowboarding para escaparle definitivamente a la Parca. ¿Lo conseguirá?

Fred esta vez nos llevará a lejanas montañas nevadas. Un simple pedazo de madera quizás sea la diferencia entre la vida y la muerte al utilizarla como tabla de snowboard. Grimmy no tiene piedad y ya parece que es algo personal, por la cara que pone (bueno, es una calavera pero hace gestos). Vuelve a perseguir al pobre Fred con su afiladísima guadaña, recordándonos que el menor de los errores puede significar el final.

Son incontables las adversidades que iremos encontrando en el camino, desde trampas para osos, pequeños esquimales con skies (les podremos robar comida), rampas mortales y hasta pingüinos. Frente a todos estos retos Fred cuenta con la ayuda de nuevas habilidades. Podemos realizar saltos mortales, acelerar y frenar con nuestra tabla (según lo amerite la situación) pero como siempre nuestro principal aliado será el pulso y la movilidad del acelerómetro. En definitiva, tendremos que gambetear y saltar todo lo que se nos ponga en frente. El juego funciona con fluidez y es técnicamente impresionante.

El juego es gratis, pero hay que ir recolectando skullies coins a lo largo del veloz descenso por los circuitos que nos permitirán tener nuevos upgrades así como también ganar y comprar gemas que nos darán la posibilidad de adquirir nuevos personajes. Hay misiones para levelear, como por ejemplo atravesar lluvias de meteoritos, tormentas de nieve o eléctricas que gráficamente son alucinantes. Disponemos de distintos medios para avanzar, podemos subirnos a una moto de nieve, ponernos una jet pack o simplemente tomarnos de las patas a un pterodáctilo. ¡Siempre con Grimmy a punto de rebanarnos!

Los niveles irán variando desde las montañas heladas en las que comenzamos hasta los montes áridos. ¡Nada queda librado al azar en este nuevo juego de Fred! La jugabilidad es adictiva y el arte sigue dándole su impronta personal, la misma que hace que ya sea reconocido por toda la comunidad gamer del mundo, tanto en iOS como en Android. Bájenlo y prueben, y si les gusta cópense con una buena cantidad de stars. [i]

[Shop]

Si bien Skiin Fred es un Freemium son incontables los personajes, objetos (jetpacks, snowboars, air mounts), upgrades, boost y worlds a los que podremos acceder con una pequeña inversión. Está variable genera que juguemos prácticamente un videojuego totalmente nuevo y distinto. En este sentido, sabemos que recibiremos novedades permanentes durante el transcurso del año.

[IRROMPIBLES]

QUÉ ONDA: Evidentemente la gente de Dedalord no tiene techo.

LO BUENO: La versión para Android, los shaders y los efectos logrados son excelentes.

LO MALO: Hay que invertir para ver el juego en toda su expresión.

80%

Intel Haswell

Core i 4ta. Generación. Evolución, no revolución

Por Pablo N. Salaberri | @salaberrip

LA CADENCIA TIC-TOC DE INTEL no muestra signos de agotamiento. Todos los años los azules nos deleitan con mejoras a sus procesadores de escritorio y portátiles. Para los menos informados, desde la presentación del primer Core 2 Duo en julio del 2006, Intel promete una reducción en el proceso de fabricación (tic) cada dos años y una nueva arquitectura (toc) también cada dos años pero intercalados entre sí. Entonces en 2006 escuchamos el primer "toc" encarnados en los primeros Core 2 Duo y Quad de la serie 6000, luego el "tic" en 2007 fue una reducción de 65 a 45nm (Core 2 Duo y Quad series 8000 y 9000); a fines del 2008 un nuevo "toc" donde presentaron los Nehalem (Core i) para luego entre 2009 y 2010 presentar Wesmere (bajar de 45 a 32nm). En 2011 se vino otro "toc": Sandy Bridge o Core i de Segunda Generación. En 2012 vimos al "tic" que fue Ivy Bridge o Core i de Tercera Generación. Y en este recién pasado junio, el nuevo "toc": Haswell.

Desde la época de Sandy Bridge que Intel dejó de lanzar primero la alta gama y luego el resto de la línea. Apuntando ahora al público masivo, primero ven la luz chips Core i5-i7 de cuatro núcleos orientados a reemplazar a los anteriores, respetando el mismo esquema de precios para que la transición sea lo más veloz posible.

¿Por qué decimos que Haswell es una evolución? En primer lugar, el proceso de fabricación de 22m hace que el procesador sea compacto, permitiendo lugar para agregar o extender más funcionalidades dentro del mismo. En segundo lugar, sigue incluyendo en la misma pastilla de silicio una GPU mejorada que hace que cualquier placa de video de 50-100 dólares se vuelva totalmente prescindible en nuestra compra. De hecho, hay un modelo disponible para notebooks que compite palmo a palmo con una GeForce GTX 650. Hereda varias cosas de Sandy e Ivy Bridge, como una caché de nivel 3 muy grande (entre 6 y 8 MB) donde todos los procesadores y la GPU pueden acceder mediante un bus dedicado, lo que dispara la eficiencia, la continuidad del Hyper Threading en los modelos i7 donde cuatro núcleos físicos se comportan como ocho (ya que cada uno puede ejecutar dos hilos por ciclo), un mejor controlador de memoria DDR3-1600, e Intel Turbo Boost (que permite al procesador un overclock automático con hasta 400 MHz de incremento). Conserva instrucciones llamadas AVX y AES pero ahora suma AVX2 y un sistema llamado TSX que ayuda a mejorar el rendimiento transaccional del sistema mediante paralelismo. Si bien Intel lo nombra como una nueva micro arquitectura, lo cierto es que comparte mucho de las previas iteraciones y le agrega mejoras para elevar el rendimiento sin tocar las velocidades de reloj.

En adición, Haswell es una arquitectura en la que Intel demuestra su interés por las plataformas móviles puesto que han hecho más integraciones con el fin de ser cada vez más granulares en el consumo energético. Incluso hay versiones que consumen sólo 10 W, haciéndolo ideales para ultrabooks y tablets. Una de las mejoras es el regulador de voltaje del CPU: ahora se encuentra en la misma pastilla de silicio, lo que sumado a mayores niveles de estado de desactivación permite apagar libremente áreas del CPU que no estén en uso. Esto permite vidas de batería extendida. Lo hemos visto en la presentación de Apple con una Macbook Air de 13 pulgadas empujada por Haswell para una autonomía máxima de 12 horas, comparada con las 7 horas de la generación previa.

Junto a todas las mejoras, anunciaron un nuevo chipset serie 8 que permite una técnica que se llama FlexIO: dicha tecnología pone a disposición del fabricante de motherboards 18 lineas PCIe que se pueden asignar individualmente a PCIe, USB 3, SATA 3. O sea que podremos ver diferentes implementaciones de los fabrican con el mismo chipset.

Se dirán: "Algo malo tiene que haber en todo esto" y hay algunas cositas. Uno de los cambios que Intel hizo en Sandy Bridge, y se conserva, consiste en que el generador de reloj del procesador ahora esté integrado en el mismo núcleo de silicio. Esto genera que la vieja técnica de overclock subiendo el generador ya no sea posible porque no tenemos control directo del mismo. Para ellos, Intel continúa su línea de procesadores con el sufijo "K" que como nota de color tiene los multiplicadores del procesador desbloqueados para empujar el procesador todo lo que se pueda.

En segundo lugar, el regulador de voltaje integrado al CPU eleva el TDP de 77 a 84 W, haciendo que el procesador sea un poco más "caliente" a la hora de overclockearlo.



[HABLEMOS DEL GPU]

El video denominado Intel HD 4600 demostró ser muy competitivo... Intel fue un poco más allá e integró la tercera generación del motor de aceleración de video por Hardware QuickSync. Pero enfocándose en el rubro móvil, presentó una evolución de la GPU llamada Iris 5200 Pro (en los CPU móviles de tope de gama) que provee una memoria caché de L4 de 128 MB de eDRAM para ayudar al frame buffer de video y así obtener rendimientos de video realmente muy buenos (como dijimos, al nivel de una NVIDIA GTX 650) sin necesidad de contar con video discreto. Y el Iris 5200/5100 a secas es lo mismo, pero sin la eDRAM en el primer caso y con menos rendimiento en la segunda. Semejante modularidad hace las delicias de los fabricantes de notebooks.

Y en tercer lugar, Intel en menos de dos años volvió a cambiar el zócalo donde se instala el procesador. En vez de continuar con el LGA1155, perdió cinco pines y ahora se denomina LGA1150. Con lo cual, si tienen un Core i5 de segunda o tercera generación, no pueden ir corriendo a comprar un Haswell solamente, también necesitarán comprar un nuevo motherboard. Parte de la culpa la tiene el regulador de voltaje integrado, que introdujo cambios en el pin-out del procesador así como cambios en el diseño de los motherboards.

¿Y cómo rinde un procesador de estos? Bueno, nos hicimos de un i7-4770K para probar pero para ello van a tener que ir a www.irrompibles.com.ar así pueden ver todas las pruebas de rendimiento que hicimos, cómo se comparan con procesadores de generaciones anteriores y qué tan lejos llegamos con el overclock del procesador. Para que tengan una idea, en términos de CPU el nuevo procesador está un 15% por arriba de Ivy Bridge y un 25 / 30% por encima de Sandy Bridge. Y en términos de overclock, quedamos un poco decepcionados porque igualamos nuestra marca con nuestro viejo Sandy Bridge a 4.7 GHz. Pero bueno, Intel hizo cambios muy profundos apuntando al consumo energético reducido y eso obviamente va en contra del overclock despiadado.

En conclusión, si planeaban cambiar su computadora... tienen dos caminos. Si ya tienen un Ivy Bridge, el cambio no tiene mucho sentido (salvo que sean fanáticos de tener lo último de lo último) pero si vienen de un Sandy Bridge o generaciones más viejas, el cambio está más que justificado. Lo mejor es que como es un reemplazo de la generación anterior, a nivel precios el nuevo Haswell no va a desfondar nuestra billetera porque debería salir lo mismo que Ivy Bridge. Haswell y el próximo "tic" van a hacer mucho ruido. [i]

EXTREMEBOX & [IRROMPIBLES] PRESENTAN

HASWELL OVERCLOCK

Por Ariel Fernández | Especialista en Hardware en ExtremeBox

El nuevo procesador de Intel admite realizar un OC de modo muy sencillo y rápido para lograr un mejor rendimiento en los juegos y una optimización en general.

[1]

Entrar al BIOS con la tecla F2.

[2]

Entrar en modo Avanzado con F7 (advance mode)

Entrar al menu AI Tweaker -> *cambiar*

"Core Ratio Limit" de Auto a 43 (4300 MHz)
"Max CPU cache ratio" de Auto a 43 (4300 MHz).

Dejar valores de voltaje automáticos por el motherboard.

[3]

Guardar la configuración y reiniciar. ***¡Listo!***

No es recomendable superar los 4300 MHz de frecuencia. Usar CPU cooler de gama media alta. Recomendado CPU Deepcool Ice Blade Pro.

---

www.facebook.com/extremebox
www.extreme-box.com





Juegos y SSD

¿Mejoras de rendimiento?

Por Pablo N. Salaberri | @salaberrip

SABEMOS QUE LOS SSD son el juguete más caliente de este 2013. Arranque de Windows violentamente rápidos, aplicaciones que se abren en un santiamén... pero ¿y los fichines? Kingston nos cedió un Hyper X 3K de 240GB para que veamos qué mejora podemos obtener.

El 3K utiliza memorias MLC de la empresa Intel fabricadas con un proceso de 25nm que están manejadas por un micro controlador Sandforce SF-2281, uno de los más veloces y eficientes del mercado. El HyperX 3K anuncia velocidades de 550MB/s de lectura y 510MB/s de escritura.

El peso de la unidad es de 97 gramos. Tiene el chasis de metal para mejorar la durabilidad, el formato es de 2,5 pulgadas y trae un kit de adaptación para usarlo en 3,5 pulgadas, por lo que resulta apropiado para la PC o para una laptop. Su consumo energético es el 2,5 Watts en uso y 0,4 Watts en reposo.

¿Qué tal rinde el muchacho? Bueno, usando nuestra plataforma de pruebas Core i5-2500K con un chipset Z77 y utilizando un puerto SATA III, con el software Crystal Disk Mark, logramos tasas de lectura de 515MB/s y de escritura de 331MB/s muy cercanos en lectura a lo anunciado, pero con escrituras un poco alejadas, algo esperable de las unidades empujadas por el SF-2281. Igualmente, cuando lo comparamos con los discos magnéticos, la diferencia es brutal.

Lo más contundente a la vista fue el inicio de Windows. En la PC de prueba teníamos dos discos Western Digital Black de 320GB en RAID 0 que logran hacer bootear a Windows 7 en 51 segundos desde el preciso instante que uno pulsa el botón de encendido del equipo; con la unidad de Kingston sin RAID logramos bajar ese tiempo a 25 segundos.

¿Y los fichines? ¿Hay mejoras? Bueno, aquí hay una de cal y una de arena. Por un lado, las malas noticias: No vamos a tener más fps por tener un SSD, algo lógico porque la gráfica es dependiente del CPU y el GPU. Las buenas noticias: los tiempos de carga se reducen brutalmente. En Crysis 3, con el HDD el tiempo de carga de una misión ronda los 26/27 segundos. Con el Hyper X 3K bajamos ese tiempo a 12/13 segundos, aproximadamente. O sea, más de un 55% de reducción en la carga. Call of Duty: Black Ops 2 obtuvo una mejora similar. Shogun 2 tardó 110 segundos en cargar con el HDD y sólo 68 con el 3K. ¿Battlefield 3? 44 segundos para iniciar en el HDD, y 30 en el Kingston... así con cualquier fichín que se les ocurra.

¿Cuál es la desventaja de poner los juegos en un SSD? Lo más obvio: el precio versus la capacidad. Un HyperX 3K de 240GB cuesta unos 800 dólares en nuestras pampas (aunque en USA se consigue por 230 loritos) mientras que un disco de 7200 RPM y 1 TB de capacidad se consigue por unos 185 dólares.

En conclusión, si lo que quieren es tener la computadora gamer más veloz del barrio, definitivamente un SSD va a hacer maravillas en su sistema. [i]

Agradecemos a la gente de Kingston por cedernos la unidad HyperX para nuestras pruebas.



Motherboards Serie 8 de Asus

¿Belleza o alta durabilidad? Difícil elección

Por Pablo N. Salaberri | @salaberrip

CON LA PRESENTACIÓN DE LOS NUEVOS HASWELL de Intel, lógicamente una avalancha de motherboard que lo soportan apareció en el mercado. Asus obviamente fue uno de los primeros en lanzar una cantidad importante de productos para todos los nichos. En esta ocasión, probamos no uno sino dos motherboards de Asus con chipset Z87, uno de la línea ROG (Republic of Gamers) que realmente es un dechado de tecnología y el TUF Gryphonque, cuya calidad de componentes y soldaduras de grado militar aseguran una durabilidad extrema.

Por un lado, testeamos un Maximus VI Hero que apunta al pueblo entusiasta pero sin desfondar una billetera, y por el otro un TUF (The Ultimate Force) Gryphon, ambos basados en el chipset para entusiastas de Intel, el Z87.

Veamos qué ofrece cada producto.

En el Hero la caja roja es muy llamativa (y muy grande... pesadita) con una "tapa" que nos deja ver el motherboard sin abrirla. Dentro tenemos la tarjeta envuelta en un contenedor de plástico rígido, ideal para una protección total contra golpes. Mientras tanto el TUF trae una caja color terracota mucho más pequeña. Algo que en el TUF Gryphon me llamó la atención fue una tarjeta de certificación que decía qué grado de durabilidad soportaban los diversos componentes del motherboard.

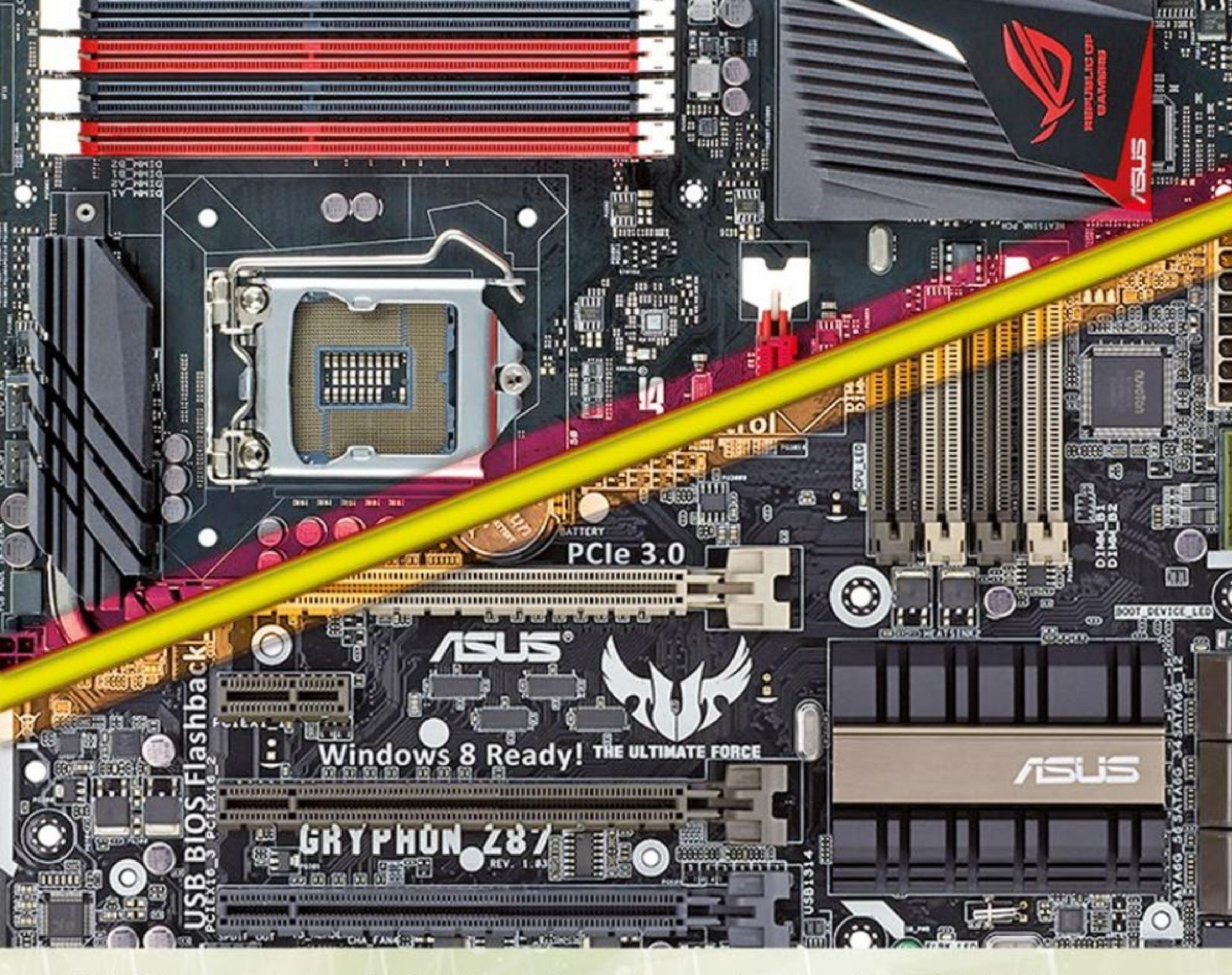
Hablemos de las tarjetas. Como el Hero es la línea Republic of Gamers, utilizan una tarjeta de color negro con los zócalos de memoria y expansión que entremezclan el azabache con un rojo intenso que es la "firma" ROG de Asus. El Gryphon, al ser de la gama TUF, mezcla un motherboard negro con zócalos en dos tonos de marrón. Ambos son interesantes a su manera, aunque al Gryphon se le puede comprar aparte el Armor kit que nos ayuda a proteger aún más al motherboard y mejorar el flujo de aire dentro del mismo. Como apreciación personal, el Gryphon me gusta mucho a nivel estético.

En el Hero el diseño es ATX estándar, aunque las ranuras de expansión abundan. Tenemos tres PCIe x16 por si queremos armar un sistema SLI y tres PCIe x1. El motherboard soporta SLI y Crossfire indistintamente. Mientras el Gryphon es un mini ATX con cuatro ranuras: Tres PCIe x16 y una x1, nada mal para el pequeño.

Ambos comparten una regulación de voltaje de 10 fases: ocho para el CPU y dos para la RAM e incorporan la tecnología llamada Extreme Engine Digi+, capaz de brindar voltaje de forma independiente sin que influya la carga a la que estemos sometiendo el equipo.

Las ranuras de memoria son cuatro y soportan velocidades de hasta DDR3-2800, con lo cual la máxima memoria que podemos instalar es de 32 GB de RAM usando cuatro módulos de 8 GB.

En el rubro audio tenemos diferencias. Por un lado, el Hero hace gala de una solución implementada por Asus llamada Supreme FX; dicha solución consiste en un Codec Realtek ALC898 al que Asus le puso algo de salsa secreta para darle especial énfasis al rubro audio, dotándolo de una mejor ca-



lidad. Si bien no es una tarjeta de la línea Xonar ideal para audiófilos, este setup de audio está muy bien optimizado incluso hasta para los gamers más exigentes. En cambio, el TUF usa un códec Realtek ALC892 más "normal" aunque bastante competente.

El ROG Hero dispone de ocho puertos SATA de 6 Gbps, de los cuales seis SATA 6 Gbps están controlados por el Chipset Z87, mientras que los otros dos SATA 6 Gbps los controla un chip ASMedia dedicado. El TUF sólo tiene los seis SATA de 6 Gbps que es capaz de entregar el Z87.

En ambos, Asus sigue utilizando su BIOS llamado EZ BIOS que es totalmente gráfico UEFI y podemos controlar toda la configuración del sistema con el ratón a través de una interfaz muy intuitiva y explícita. El ROG BIOS no difiere mucho de los BIOS tradicionales de Asus; de hecho, creo que el mayor diferencial es en la parte estética donde todo es rojo y el logo ROG aparece en todos lados. Igualmente, el BIOS es muy ordenado y claro, todo es muy fácil de ubicar y muchos parámetros son lo tan "finos" como para exprimir nuestro sistema al máximo.

Pruebas y Overclocking

Utilizando nuestro core i7-4770K, logré alcanzar 4.7 GHz estables de overclock tocando un poco los valores de voltaje. Luego pude llegar a 4.8 GHz pero la estabilidad no era perfecta pese a lo mucho que lo intenté. Dichos valores están en línea con otros motherboard que he probado y con múltiples sitios web que no pueden exprimir mucho más a Haswell sin ponerse con soluciones de refrigeración más complejas.

Conclusión

Ambos motherboards son excelentes. ¿Cuál elegir? ¿El Hero, que es uno de los ROG más baratos que se pueden comprar, o el TUF Gryphon con su certificación militar de calidad?

¿Cuánto cuesta tener algunos de estos muchachos en nuestro gabinete? El Hero se consigue por unos 2500 pesos argentinos mientras que el Gryphon se vende a unos 1800 pesos. Ambas son excelentes compras, el ROG con su formato ATX y su sonido superior, mientras que el Gryphon con sus componentes de alta calidad (especialmente si compran el Armor Kit) y su formato mATX. Si bien prefiero los motherboards ATX, debo confesar que en esta ocasión el Gryphon se robó mi atención.

Elijan lo que elijan, en ambos casos se van a estar llevando uno de los mejores motherboards para Haswell que pueden adquirir a un precio razonable. [i]

Agradecemos a Sebastián Geller de Prensa de Asus por facilitarnos los motherboards de esta review.



Por Ángeles Viacava | Imán

Esto no es para mí

Capítulo 12: Coulrowhat??

Soy Imán, la mujer de Moki. DG, madre de Nina. Libra, bipolar y cero, pero CERO tecnológica. De fichines sé bastante más que mi mamá, que tiene ...* años y si le decís "mouse" sale corriendo a buscar la escoba. Y bastante menos que mi hija de 7 años que tendrá mi nariz y mis rulos, pero definitivamente comparte las inquietudes de su padre.
Y esta es mi condena.

(*) "Cortala, nena, con prenderme fuego"
– Imán's mother

Coulrofobia: miedo desmedido a los payasos.

¿Cuándo comenzó mi pequeño trauma? sólo se me ocurre un día....

Mi familia y la de mi tía pasábamos los veranos juntos en una chacra en Mariano Acosta, un pueblo por ese entonces muy chiquito, cuya media avenida principal enfrentaba a las vías del tren. Un día, mi viejo, muy misterioso, nos dijo a mis dos primos y a mí:

–Hoy vamos a dar un paseo muuuy especial...

Y nos dejó con los ojos como platos, atiborrados de dudas. Yo tenía cuatro años, Mariano siete y Fernando nueve.

–Gordo, ¿usted adónde cree que vamos a ir? –preguntó Fernando.

–¡Ni idea! ¿Usted, Fefé? –preguntó Mariano.

Ah. Detalle: Mis veranos con estos dos marcianos no eran de lo más sencillos. Partiendo de que entre ellos, y vaya a saber uno por qué, se trataban de usted... Disney World, no. Italpark tampoco. Nosotros seguíamos pensando.

Después de merendar, papá nos llevó al pueblo. La cuasi-plazoleta estallaba... "¡Los reyes maaagos!", gritó una nena que pasó corriendo cerca mío. ¡Claro! ¡Era 5 de enero! Yo busqué la mano de mi papá y se la agarré fuerte. Mis primos corrieron y nosotros seguimos caminando despacio y cuando los vi cara a cara... fue el acabóse... maquilladísimos, vestidos con unas túnicas horrendas y con coronas de cartulina ¡Salí espantada! Abrí la puerta del auto y me tiré de cabeza debajo del asiento. De mi visita a los reyes magos, lo que más recuerdo es ¡la alfombra del auto!

Años más tarde, mi primer departamento fue a metros de un local de Frávega. Durante dos años, me la pasé esquivando al OSITO DE FRÁVEGA siempre pensando que adentro un asesino serial estaba pensando cómo agarrarme. Claro, nunca renové el contrato.

Y hoy, no va que mi maridito me baja un juego para que probemos Nina y yo en el iPhone... ¿de qué? ¡De payasos! No hay derecho. ¡Peor, payasos alienígenas! Se llama KILL THE CLOWNS –$1,99 USD en el App Store– y es argentino, hecho por un estudio llamado OneEyeAnt, y en su web me entero que el juego es un "tower defense". Bueno... estos payasitos son lindos y no parecen malos. ¡Y esos bebitos cuchicú con chupetes! Qué ternurita. ¡Oh! ¡Dice Nina que los payasos roban bebés para usar su saliva y conseguir un sabor especial en sus caramelos! WTF??? Asquerosos y perversos, siempre lo supe (pero... ¿exactamente cuándo de estos dos minutos de estrenado el juego, ella ya entendió el argumento y las reglas y yo no? ¿Eh?). Por ahora lo único que entiendo es que tiene una gráfica maravillosa y que la música me altera un pelito. ¡Y que es todo muy chiquito! ¿Qué tenía que hacer? ¡Ah sí, proteger a los bebés, usando a la gente del circo para atacar a los payasos. ¡Tomá!

–¡Mamáááááá! Ese es un elefante no un payaso, ¿por qué no te ponés los anteojooooos?

Cierto. Un hermosor todo, pero yo no veo un pepino... ¡menos mal! Los payasos no son para mí. Me provocan patatuses y flojera de gemelos. A It te la debo y mejor no hablemos de Ronald... ay.

–¡Dame! Yo los reviento a esos.

Y ella me robó descaradamente el teléfono y, sin fobias, pasó niveles a lo pavote y yo, aliviada, la admiré hasta el Cielo ida y vuelta, punto y basta. [i]

It's an Indie world

Todo camino comienza con un pequeño paso

Por María Luján Oulton | Objeto a

UNTREF Media – Game jam. Jueves, 30 de mayo, 19:00hs. Todo listo para arrancar con la primera game-jam de UNTREF Media. Los primeros en llegar son Alejandro Iparraguirre, coordinador de la actividad, junto con Juan Martín Bartomioli y el equipo de filmación ya que la game-jam es el disparador de una serie de acciones, entre ellas el desarrollo de un documental sobre la industria. Se alistan las cámaras y siguen llegando participantes.



Una sola mujer; ¿dónde está el resto? Hace poco una discusión sobre el tema en Facebook vio salir a la luz varias voces femeninas, sería bueno escucharlas más seguido. A las 20:00 hs. pasadas arranca la presentación. Juan Martín explica que la UNTREF quiere involucrarse y acompañar a la industria local del videojuego. Sigue Alejandro, como siempre firme acompañando a la industria y a quienes quieren iniciarse en ella. En tercer lugar, Agustín Pérez Fernández, segundo coordinador de la game-jam, recuerda que la mejor forma de comenzar a hacer videojuegos es lanzándose y aprovechando este tipo de encuentros. Finalmente quien escribe, como voz de Game on! El arte en juego, para presentar junto con Agustín la temática de la game-jam: #personalgames.

Miradas desconfiadas, movimiento en las sillas, toses retenidas. Y es que se trata de un concepto bastante abstracto. La categoría de #personalgames surge en un contexto de expansión de los videojuegos, que involucra nuevas discusiones, nuevos actores y por ende nuevas propuestas. Es un término que pareciera hacer referencia a aquellos desarrollos inspirados en experiencias personales, juegos que buscan generar empatía con otro, que son utilizados principalmente como herramienta de comunicación. Se ha hablado también de "empathygames" y hay quienes los incluyen bajo el marco de los serious games. Distintas etiquetas que quizá no sean realmente necesarias.



Elegí mostrar cinco casos como posibles disparadores. En primer lugar, tres juegos y un mismo concepto: cuestión de género. Anna Anthropy y su experiencia de terapia hormonal a través de Dis4ia, Mattie Brice con Mainichi y la importancia del detalle, en tercer lugar Lim, una propuesta conceptual/ abstracta de Merritt Kopas. La segunda tanda estaba integrada por juegos que hablan sobre estados emocionales y enfermedades; juegos que también buscan crear conciencia: Depresión Quest de Zoe Quin y Tourettes Quest de Lars Doucet. En esta línea, Agustín introdujo Therapy Game de Increpare y I need to lie down de Andrew Sum. Como cierre, Papo y yo de Minority, un juego trabajado a nivel de metáforas, y Triad, de Anna Anthropy, para cambiar el tono y demostrar que puede haber otras interpretaciones.

Sábado y domingo fueron intensos días de trabajo. Andrés Martinez, Fernando Ramallo y Agustina Müller acompañaron en calidad de mentores. El resultado: Alejo, un juego sobre bullying basado en una historia personal. Bondi-arcade, la odisea de viajar en colectivo a través de la mirada de un gamer. Perdidos en Londres, una propuesta colaborativa inspirada en la experiencia de uno de los programadores. 9 de julio, un frogger porteño del siglo XXI y Felicidad compartida, un mensaje esperanzador en un tono más conceptual.

Mientras, las cámaras de UNTREF Media registraron el proceso, realizaron entrevistas y comenzaron a trabajar en la segunda etapa. Ahora será cuestión de esperar el nuevo capítulo.

Us and the game industry

Nuevamente jueves. Esta vez se trata de una pequeña reunión para el pre-estreno de un nuevo documental independiente sobre la escena indie de los videojuegos. La productora detrás del mismo es CommonDreams. Su directora, Stephanie Van Hook, decidió cuatro años atrás adentrarse en un mundo nuevo para ella, intrigada por las nuevas dinámicas que se estaban gestando entre desarrolladores y jugadores, cautivada por el número creciente de gente que se acercaba a los juegos, fascinada sobre todo por las distintas movilizaciones que se estaban gestando en torno a dicho fenómeno.

Stephanie entiende a los videojuegos como una forma más de arte, los ve como objetos capaces de hacernos adoptar una nueva mirada y entender al mundo que nos rodea, o al menos permitirnos otro acercamiento. Le interesa extender al público general esta visión, permitirle adentrarse durante un instante en el mundo de quienes crean dichos objetos. Así nace Us and the game industry, que despojada de toques melodrámaticos y accesorios decorativos trae a escena a algunos de los principales personajes del ámbito independiente.

Si bien su objetivo es llegar a un público general, los que más van a disfrutar del documental son quienes ya están inscriptos dentro de la lógica de los videojuegos.

El film transcurre en distintas localidades; San Francisco, Davis, CA, Santa Monica, LA, Austin, Texas, New York y Copenhagen. Los protagonistas son Jason Rohrer, Alexander Bruce, Douglas Wilson, Zach Gage y el equipo de thatgamecompany. El guión está estructurado principalmente en torno a Journey, cubriendo distintos aspectos implicados en su desarrollo y mechando a lo largo de la narración entrevistas y discusiones con el resto de los desarrolladores sobre sus proyectos particulares.

Us and the game industry funciona como testimonio de un momento clave en la cronología de los videojuegos que esperemos con el tiempo se convierta en el prólogo de una gran historia.

El film se estrenará oficialmente a mediados de 2013. Mientras tanto, el documental está transitando un circuito de proyecciones privadas en distintas partes del mundo. En Argentina la próxima fecha será en Córdoba, en el festival agosto digital organizado por el CCEC dentro del marco de Game on! El arte en juego. [i]



Para más información sobre el detrás de escena pueden consultar un artículo escrito por Stephanie Beth: bit.ly/1cM386e



GAMER KAI

LA FUNDACIÓN CULTURAL ARGENTINO JAPONESA nos invitó a colaborar en la organización de un evento para gamers en el Jardín Japonés inspirado en la cultura de Japón. Fueron cuatro días de charlas, películas, trailers y talleres de game design, y también de torneos de Mario Kart DS y Pokémon a cargo de la gente de Nintendo SandBox. ¡Estuvo muy bueno!

Aquí los ganadores del concurso de cosplay. ¡Muchas gracias a la gente del Jardín Japonés, a Nintendo SandBox y a nuestros queridos micos de Photographers Sans Frontieres –Fer Brischetto & Adrián Ummo–, autores de estas bellísimas imágenes.

Romina Bosich
Paladín versión Judgement *(World of Warcraft)*
facebook.com/romicosplay



Franco Cuccoro (Eriol)
Cloud Strife *(Final Fantasy VII: Advent Children)*
facebook.com/EriolCos



Zombies, consolas y bombachas rosadas

AL CIERRE PREGUNTAMOS en nuestro Facebook sobre los juegos más esperados, las consolas preferidas y, por supuesto, qué harían en caso de invasión zombie si estuvieran equipados con a) fósforos, o b) tijerita chiquita o c) bombacha rosada. Las respuestas son producto de mentes absolutamente quemadas, como es normal para la micada.

"El juego que más estoy esperando es Wasteland 2 porque los Fallout clásicos fueron mis juegos favoritos y el Wasteland espero que sea el verdadero sucesor de Fallout 2.

Respecto a las consolas, tengo una Xbox 360 y estoy muy contento con ella pero dado que la Xbox One no tiene compatibilidad hacia atrás lo voy a pensar bien. Es casi seguro que termine comprando una PS4 por ser más barata, más indie friendly y porque el Kinect no me interesa en lo más mínimo. Lo único que me hace dudar son algunos exclusivos de Xbox como el Dead Rising 3.

Respecto a los zombies no tengo nada que temer, estoy tan quemado que conmigo pasarían de largo. Técnicamente podría ir saltando entre ellos con mi bombachita rosa sin llamar su atención."

–Diego G. Ruiz

"¡El Ryse, desde el GOW que estoy esperando un juego que me atrape tanto y parece ser que este lo ha hecho! Compraría la Xbox One porque el joystick es de mucho más agrado para mí y los juegos exclusivos para ella me gustan mucho más. Y creo que con la tijerita chiquita, algún que otro ojo podría pinchar jaj"

–Adriel Bernat

"¡El juego que sin duda más estoy esperando es BF4! Se ve muy bueno. La consola que me compraría es sin duda la PS4, no solo porque es más barata, el tema que el online salga sólo cinco dólares es una ventaja. Respecto a los zombies, con el calzón repugnante de mi vecina los mato a todos."

– Juan Kulichevsky

"Estoy muy ansioso por el Titanfall ya que se ve muy dinámico y eso es lo que me gusta en los juegos. Espero que esté tan bueno como se ve en los trailers. Yo soy partidiario de Xbox pero la verdad la Xbox One me decepcionó bastante. Así que supongo que deberé caer bajo las manos de Sony y su PS4. Aunque los juegos exclusivos de la One me llamaron más la atención que los de la PS4. Creo que iría apuñalando zombies y gente por ahí con las tijeritas, los fósforos para prenderlos fuego y la bombacha rosa de máscara tipo Spider-man jajajaja." ***–Aarón De Lauro***

"The Witcher 3, porque la mejor saga de RPG actual. Una Xbox One (sí, ya sé, voy contra la corriente). Calzones rosados por fuera de los pantalones para intimidar, tijerita para tener las uñas prolijas y fósforo para encender el último cigarro antes de morir."

–Pablo Marzocca

"Assassin's Creed Black Flag porque soy una enferma de la saga y así hagan 'AC: contra las huestes gatunas templarias' lo voy a comprar y lo voy a jugar y voy a decir que es lo mejor que se ha hecho desde el pan lactal. Me compro una PS4. Con la tijerita sacás punta a los fósforos y la bombacha la usás de gomera. Después de sólo poder enterrarte un fósforo en el pie, te das cuenta que hubiera sido mejor usarlos para hacer un fuego por el ofri que hace, la tijera para tallar groserías en las paredes para amenizar el apocalipsis de otros sobrevivientes, y la bombacha como repuesto porque después de ver el primer zombie como que se va a necesitar."

–Bella Morte

"El juego que más espero es el nuevo Mass Effect, porque es uno de los pocos juegos que hizo endurecer mis pezones y espero que los muchachos de BioWare hagan otra obra maestra. No soy consolero, pero siempre fui más del lado de Xbox por simple simpatía a Halo, recuerdo los largos vicios del 1 en el ciber de mi barrio , así que me compraría la Xbox One a full. Usaría los fósforos, quemaría mi ropa interior llena de palometas y el mismo humo tóxico no solo haría estallar a los zombies sino que también serviría de señal de auxilio."

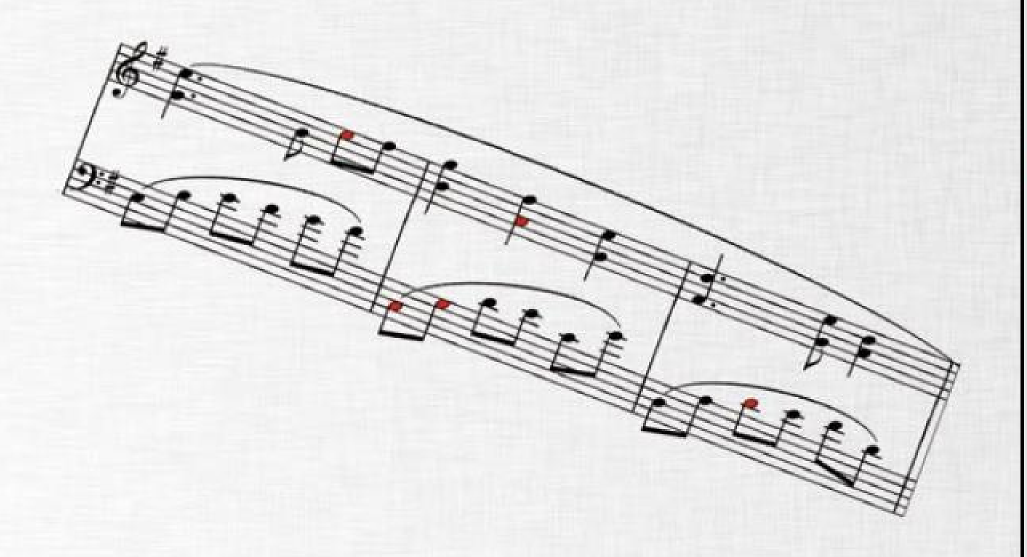
– Maxi García

PARA PARTICIPAR DE LA COMUNIDAD [i] pueden meterse en irrompibles.com.ar o buscarnos en nuestra fanpage: facebook.com/irrompibles. También pueden seguirnos en Twitter como @irrompibles para las micro noticias y sorteos que hacemos todas las semanas. [i]



ÁREA GAMING | PRESENTACIÓN DE ARTISTAS | SHOWS EN VIVO | STANDS
COSPLAY | ÁREAS TEMÁTICAS | EXHIBICIONES | TCG | PROYECCIONES | CONFERENCIAS

WWW.ANIFRIENDS.COM.AR



CUATRO CUARTOS

Por Santiago Figueroa y Facundo Fernández
Game Designers del Ourror

NOS RELAJAMOS UN POCO. Después de asistir al maravilloso concierto que Nobuo Uematsu trajo a nuestro país, nos la pasamos escuchando bandas sonoras todo el día y nos olvidamos del puzzle. Pero a último momento nos juntamos un ratito para ofrecerles este desafío musical sencillo (para que después no se quejen) pero, no por eso, menos divertido.

Para resolver este puzzle es necesario combinar la pista de esta página con el puzzle publicado en la web de [IRROMPIBLES]: ***bit.ly/1a13F4A***



(o pueden usar el QR para teletransportarse).

PARA PRESENTAR LA RESPUESTA

Se debe enviar lo siguiente al e-mail revista@irrompibles.com.ar:

1. Subject del mail: "Cuatro cuartos"
2. Respuesta correcta al puzzle: "El nombre de los cuatro".
3. Tu nombre y apellido verdaderos.
4. Nick en irrompibles.com.ar

PREMIOS

GRID2 (Steam code)

CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

Sólo aceptaremos tres intentos de respuesta. El concurso es válido en todo el mundo porque es un código de descarga, viteh. ¡Feliz invierno! [i]



EDITOR RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

[IRROMPIBLES]
Sebastián Di Nardo, Mario Marincovich, Rodrigo Peláez, Pablo Salaberri

DIRECTOR Durgan A. Nallar | **DIRECCIÓN DE ARTE** Rafael A. Zabala | **ÁREA TECNOLÓGICA** Pablo N. Salaberri | **GERENTE COMERCIAL** Carlos Pollastri | **JEFE DE REDACCIÓN** Tomás García | **SECRETARIA DE REDACCIÓN** María Gabriela Vich

COLABORAN
Nicolás Barba, Fernando Brischetto, Natalia Cina, Fernando Coun, Emiliano Leonel D'Andrea, Ezequiel Deza, Esteban Echeverría, Ariel Fernández, Facundo Fernández, Santiago Figueroa, María Luján Oulton, Hernán Panessi, Pablo Planovsky, Lucas Robledo, Ignacio Salizzi, Jorge Sánchez, Angeles Viacava.

FOTOGRAFÍA
Fernando Brischetto & Adrián Ummo
facebook.com/PhotographesSansFrontieres

[i] AGRADECE A LAS SIGUIENTES EMPRESAS
Electronic Arts, 3f Interactivo, Asus, Capcom, CD Projekt, Codemasters, Electronic Things, CD Market, Compumundo, Deep Silver, Escuela Da Vinci, GIGABYTE, Geekye, Gráfica Pinter, GTC Ribbon, INTEL, Image Campus, LocalStrike, Lector Global, Level Up, Microsoft, OVNI Press, Samsung, Sony Argentina, Punto.Gaming TV, Square Enix, Nintendo Sandbox, ExtremeBox, United Independent Entertainment.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Fundación Cultural Argentino Japonesa (Eduardo Kiyan, Midori Kanashiro, Sergio Miyagi), Walter Costabel, Objeto a, FAN (Hernán Panessi & equipo), Jonathan Romero, Martín Sanseverino, Irina Sternik, Nobuo Uematsu & equipo, Romina Luna & equipo, Bitpix (Lucía Velarde Mulligan, Juan Ignacio Aufranc), Romina Bosich, Franco Cuccoro.

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6486.6426

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 3 Nº 14 es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L. – Anchorena 1180, (1425) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DAP S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Los artículos publicados son responsabilidad de sus autores. Prohibida su reproducción sin la autorización del Editor. Impreso en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ARGENTINA.

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR
BUENOS AIRES, REPÚBLICA ARGENTINA
JULIO - AGOSTO DE 2013

SAMSUNG









Creada para la diversión.

www.xbox.com/es-AR